

**APROPIACIÓN DE LAS TIC PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA
EXPERIENCIA DOCENTE**

MÓNICA VIVIANA BERNAL SOTO

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
PEREIRA**

2017

**APROPIACIÓN DE LAS TIC PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS: UNA
EXPERIENCIA DOCENTE**

**Trabajo de grado presentado como requisito
parcial para optar al título de
Magister en Comunicación Educativa**

MÓNICA VIVIANA BERNAL SOTO

Asesor

**Dr. GERMÁN MUÑOZ GONZÁLEZ
Ph D. En Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
PEREIRA**

2017

Dedicatoria

A mi padre, el gran roble,
quien me acompañó en gran parte de este proceso,
y hoy desde su memoria la cual trasciende en mis actos,
lo sigue haciendo.

A mi madre, gran amiga e incansable guerrera,
quien día a día me acompaña con amor y fortaleza,
para ayudarme a extender mis alas y seguir soñando.

Mónica

Agradecimientos

Quiero agradecer A:

Inicialmente, a Dios y la vida, por darme la oportunidad de acceder a este conocimiento.

A la directora de la maestría en comunicación educativa, doctora **Olga Lucía Bedoya**.

Al doctor **Germán Muñoz**, por su acompañamiento.

A las directivas de la **Institución Educativa Gabriel Trujillo**, por permitirme la libertad de cátedra necesaria para llevar a cabo este proyecto.

A los estudiantes de los grados **7** y **10**, en especial a la promoción 2015 de la Institución Educativa Gabriel Trujillo, por compartir la experiencia de aprender inglés con compromiso y amor. Sin ellos este trabajo no hubiese sido posible.

Al Magister **Stiwar Gómez**, por ser un gran profesional y el amigo incondicional en este camino.

A mis amigos más cercanos por su apoyo y palabras de aliento.

Y por último a mi amada madre **Liliana Soto**, quien siempre estuvo presente para motivarme en este proceso como la gran mujer talentosa y admirable que es, y por supuesto a mi padre **Rosember Bernal**.

Tabla de Contenido

Introducción	14
Capítulo 1. Preliminares	16
1.1. Razones y apertura de esta investigación	16
1.2. Diálogo teórico e investigaciones previas	20
1.2.1 En contexto	21
1.2.2 Una mirada nacional del uso de las TIC en el aprendizaje- enseñanza de lenguas extranjeras	28
1.2.3 Aspecto internacional, en el uso de herramientas digitales e innovadoras para adquirir una lengua extranjera	33
1.3. En busca de respuestas	36
1.4. Objetivos	37
1.4.1 Objetivo general	37
1.4.2 Objetivos específicos	37
1.5. Metodología Propuesta	37
1.5.1 Tipo de investigación	37
1.5.2 Población y muestra	38
1.5.3 Etapas del proceso investigativo	39
Capítulo 2: Proceso de apropiación de recursos tecnológicos usados en el aprendizaje del inglés	46

	7
2.1 Momento 1: Planeación.....	46
2.2 Momento 2: Ejecución I.....	49
2.2.1 Ejecución I. Uso de aplicación de <i>Facebook</i>	49
2.2.2 Herramientas digitales para fortalecer las habilidades comunicativas de la lengua inglesa en los estudiantes de la IE Gabriel Trujillo	52
2.2.3 Experimentación en el uso de dispositivos alternos	52
2.2.4 Ejecución II	68
2.2.5 The Silent Age	71
2.3. Momento 3. Control: Compartiendo el mundo por medio de ojos y mente.	
Hardware y software humano	76
2.3.1: Conversatorio- Aplicación de las TIC en el ambiente escolar	76
2.3.2 Conclusiones del conversatorio	87
2.4 Momento 4. Autoevaluación del ejercicio docente y acercamiento a las TIC como herramienta fortalecedora del aprendizaje de la lengua inglesa	90
3. Conclusiones	96
4. Recomendaciones	106
Referencias.....	107
Apéndice	111

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Interacción para seleccionar la canción en inglés.....	111
<i>Figura 2.</i> Interacción frente a la canción de Guns N' Roses	111
<i>Figura 3.</i> Bitstrips.....	112
<i>Figura 4.</i> Introducción a la aplicación por medio de la creación de una caricatura.	112
<i>Figura 5.</i> Creación de varias caricaturas con avatares ya existentes de algunos usuarios de la plataforma Facebook.....	113
<i>Figura 6.</i> Bitstrips.....	113
<i>Figura 7.</i> Viñetas realizadas por diversos estudiantes del curso.	114
<i>Figura 8.</i> Algunos resultados finales de las caricaturas a partir de la aplicación de Bitstrips.....	115
<i>Figura 9.</i> Estudiantes realizando entrevista en inglés.	115
<i>Figura 10.</i> Dramatización de personajes famosos.....	116
<i>Figura 11.</i> Estudiantes usando la televisión para el magacín.....	116
<i>Figura 12.</i> Otra sección del magacín usada por estudiantes.....	117
<i>Figura 13.</i> Sección moda del magacín.	117
<i>Figura 14.</i> Pronóstico del tiempo en inglés.	118
<i>Figura 15.</i> Entrevista a Lionel Messi.	118
<i>Figura 16.</i> Entrevista a Natalia Paris.....	119
<i>Figura 17.</i> Entrevista a dos artistas nacionales.	119
<i>Figura 18.</i> Marcha lenta de un grupo de jóvenes	120
<i>Figura 19.</i> Comercial de Chocolates “WM”.	120
<i>Figura 20.</i> Grupo de amigos agotados.....	121

<i>Figura 21. Refrescaron mente y cuerpo con Sprite.</i>	121
<i>Figura 22. Comercial Open English.</i>	122
<i>Figura 23. Final Comercial Open English.</i>	122
<i>Figura 24. Comercial en corto metraje.</i>	123
<i>Figura 25. Escena de Mcfly hablando con su abogado.</i>	123
<i>Figura 26. Pantallazo de Facebook con vídeo "Men to Limit".</i>	124
<i>Figura 27. Software de animación</i>	124
<i>Figura 28. Tarea de Lorena, Alexa y Deisy.</i>	125
<i>Figura 29. Tarea de Yennifer</i>	125
<i>Figura 30. Actividad realizada en GoAnimate.</i>	126
<i>Figura 31. The future, telling the story of a man.</i>	126
<i>Figura 32. Jóvenes haciendo uso de la tableta para resolver el taller respecto al juego</i> <i>The silent age.</i>	127
<i>Figura 33. Estudiantes buscando palabras desconocidas y haciendo lluvia de ideas en</i> <i>sus cuadernos para resolver los diferentes acertijos del juego "The silent age".</i>	127
<i>Figura 34. Evidencia 1- taller The Silent Age</i>	128
<i>Figura 35. Evidencia 2- taller The Silent Age</i>	128
<i>Figura 36. Conversatorio: Aplicación de las TIC en el ambiente escolar.</i>	130

Lista de Tablas

Tabla 1. Estado del arte	23
Tabla 2. Proceso de investigación	42
Tabla 3. Resumen de los beneficios de la herramientas usadas	101

Resumen

El proceso de apropiación de recursos tecnológicos usados para el aprendizaje del inglés dentro del aula de clase por parte de estudiantes de la IE Gabriel Trujillo, fue una experiencia metodológica que se llevó a cabo en cuatro momentos: planeación, ejecución, control y comparación de resultados.

Para los estudiantes objeto de este estudio, fue una experiencia de nuevas significaciones, respecto a las funciones de recursos tecnológicos con carácter pedagógico y didáctico; la cual los acercó a diversas formas de aprendizaje de una lengua extranjera. Se utilizó *Facebook*, como red de comunicación asíncrona, para compartir contenidos educativos en inglés, también el programa *Bitstrips*, el cual les permitió crear historietas en inglés, logrando desarrollar diálogos con textos simples traídos desde su cotidianidad; el software *GoAnimate* utilizado en la creación de animaciones por secuencias, voces para los diálogos y sonido; el programa *Windows Live Movie Maker*, para editar producciones audiovisuales interpretadas por los mismos estudiantes; agregando música en el proceso de creación y finalmente el uso de un video juego para ejercitar la lectura interactiva. Herramientas tales como computadora, tabletas, cámaras y teléfonos inteligentes, también hicieron parte del proyecto de aula para funciones específicas.

La evaluación del proceso de adquisición de la lengua inglesa fue significativa, no sólo al interior del aula donde se valoró respecto al currículo, también fuera de esta, donde se motivó el aprendizaje autónomo y colaborativo. A través del proceso colaborativo, se fortalecieron las capacidades individuales de aprehensión de los conocimientos impartidos; para ponerlos en uso al igual que ejercitarlos en la interacción, promoviendo la apropiación de los recursos y el aprendizaje informal o natural de una lengua.

Palabras clave: Aprendizaje / Colaborativo/ Enseñanza/ Inglés/ TIC

Abstrac

The process of appropriation in the use of technological resources for acquiring the English language in the classroom by students of IE Gabriel Trujillo was a methodological experience which had four main moments to be developed. These were: Planning, Execution; Control, and Comparison of results.

For the participants of this research, it was a new and creative experience which led them to be involved in diverse meanings of technological resources functions with pedagogical and didactic character which approached them to diverse forms of learning a foreign language. We had the opportunity to use the platform Facebook which was used as asynchronous communication channel to share English educative content with the participants, also there was used the application *Bitstrips* which allowed them to create cartoon strips, they were able to develop dialogues and short stories, the software *GoAnimate* was used in the development of short animated films including here a variety of dialogues with sound and voices in English. Something similar was created with the software *Windows Movie Maker* used to edit videos where participants performed adding a variety of effects and music, finally a video game was used to exercise the reading comprehension and content interaction ability. In this process the use of computer, the employment of tablets and smartphones was important to develop different tasks affording the interactions between the same classmates, the English language and digital tools.

Digital tools such as computers, tablets, cameras and smartphones made part of this academic Project to accomplish multiple tasks to be developed in the learning process next

to the high school students. The Learning English assessment process was meaningful, not only inside the classroom where it was limited to the school curriculum, but also it was concerned about autonomous learning outside the school mediated through collaborative learning which allowed the strengthen of diverse individual learning abilities to be implemented during learning interactions encouraging the appropriation of digital resources and language acquisition with a natural approach.

Keywords: Learning / Collaborative / Teaching / English / ICT /

Introducción

*Sabemos que el ser humano
es un ser intercontextual
capaz de aprender de los recursos que lo rodean,
haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje
y adaptación que trasciende cualquier currículo
o plan de estudios*

Cobo & Moravec (2011)

El proceso de apropiación de recursos tecnológicos, usados para el aprendizaje del inglés dentro del aula de clase, por parte de estudiantes de la IE Gabriel Trujillo, es una oportunidad para utilizar las nuevas tecnologías de la comunicación en la transmisión de conocimientos; el proyecto tiene como objetivo, apropiar las TIC, como estrategia que motive el aprendizaje del inglés en estudiantes de secundaria.

El estudio tuvo como metodología la investigación cualitativa del tipo Investigación Acción, que es una “estrategia de investigación social basada en el principio de que son los agentes los que actúan y no las instituciones, y que son sus decisiones las que cuentan a la hora de dirigir la acción social y no las reglamentaciones institucionales.” (Elliot, 2011), en este caso, fue la decisión de la docente apropiarse de las tecnologías existentes: computador, tablet, teléfonos inteligentes, video grabadoras, y televisión como hardware y los software internet, redes sociales

como *Facebook*, *Bitstrips*, *GoAnimate*, *Windows Live Movie Maker*, y el juego *The Silent Age*, para ser utilizadas como herramientas de enseñanza/aprendizaje.

El documento contiene el planteamiento del problema, el estado del arte, los objetivos, la revisión teórica, la metodología y los resultados que se desarrollan en un capítulo, el cual contienen los cuatro momentos en los cuales se llevó a cabo el trabajo:

El primer momento fue la planeación, la cual tuvo como objetivo introducir a los estudiantes en el uso de herramientas informales, e inició con la creación de un perfil de *Facebook*, para ampliar las posibilidades de comunicación con los estudiantes. El segundo momento, se dividió en dos fases, ejecución I, donde se realizó la experimentación en el uso de dispositivos alternos, aquí se registró por parte de la investigadora los procesos de aprendizaje con el uso de una videgrabadora y el segundo, donde se realiza la producción de videos por medio del uso de celulares y cámaras por parte de los estudiantes. Y en la Ejecución II, se llevó a cabo la tercera etapa, con la inducción a los estudiantes participantes, sobre programas para la creación de animaciones en internet. El momento III, se llamó “Control”, donde se realizó una entrevista con preguntas abiertas a los estudiantes, para hacer un control del aprendizaje. Finalmente se desarrolló el momento IV de Comparación de resultados, en el cual se hizo una evaluación por parte de la docente sobre lo que fue esta experiencia.

Capítulo 1. Preliminares

1.1. Razones y apertura de esta investigación

Dado el auge del internet y el uso de las tecnologías de información y comunicación en la edad contemporánea, se ha puesto al servicio de la educación, un amplio rango de contenidos variados, generando una interacción entre las herramientas tecnológicas, el usuario y el conocimiento. En palabras de Scolari (2008), esta relación tecnología-usuario, se ha instalado dentro de la sociedad, con la intención de facilitar la realización de múltiples tareas, dentro de diferentes campos conceptuales; como la ciencia, la comunicación, el entretenimiento y la cultura. De esta forma, el uso de las TIC se convierte entonces, en un factor relevante para la proyección y retroalimentación de los conocimientos dentro y fuera del contexto escolar.

En esta perspectiva, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2005, citado por Viquez, Valenzuela & Compean, 2015; p. 335), propone adicionalmente tres competencias para el desarrollo de habilidades a través de las TIC, estas son: “el uso interactivo de las herramientas tecnológicas, la interacción entre grupos heterogéneos y finalmente, actuar de forma autónoma”; estas acciones, están estrechamente relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito cotidiano.

En contextos internacionales, el interés por el uso de las TIC en el campo de la educación se ha venido presentando notablemente en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas. Este planteamiento interdisciplinar es conocido como “aprendizaje de lenguas asistido por computador” (Lujan, 2014, p. 308) o *CALL* (por su forma en inglés) el cual utiliza la computadora como herramienta de apoyo para ejercitar o reforzar el aprendizaje de algún idioma; en este aspecto, para Galvis (2011), la internet y las nuevas tecnologías son utilizadas en

el siglo XXI, como recurso potencial para colaborar con el aprendizaje de los idiomas, por su relación con diferentes rasgos de la evolución de las metodologías en la enseñanza-aprendizaje de idiomas.

Hoy en día, tener dominio de una segunda lengua, pensando en dar apertura a opciones laborales y profesionales, es un factor determinante, para la adquisición de destrezas intelectuales y de resolución de problemas de manera eficiente y creativa. Por ésta razón, la educación en Colombia, ha enfocado sus esfuerzos hacia una formación simultánea y complementaria entre los contenidos curriculares y la enseñanza de una segunda lengua; siendo este un requisito prioritario para la culminación de las carreras profesionales, sin importar, si son instituciones de carácter público o privado. En el caso específico de Pereira, la Universidad Tecnológica de Pereira, el SENA o la Universidad Católica de Pereira; exigen actualmente tener un nivel B1 en el dominio de la lengua inglesa, con el fin de tener las bases necesarias, en la exploración del campo de la investigación y la formación superior, en el análisis de información científica o educativa registrada en el idioma inglés. Así mismo, se encontró que en concordancia con las instituciones de educación superior, algunas empresas, dan prioridad a personal con una segunda lengua para la contratación, ya que afirman que son los más apropiados para expandir las posibilidades de comunicación a otros países (British Council, 2015).

Como ejemplo de estas posibilidades de comunicación, se enmarca la relación emergente entre la adquisición y el dominio de la lengua inglesa, con la tecnología, ya que los países angloparlantes son quienes poseen más del 50% de los dominios de la red, (Cabero, 2004) produciendo contenidos educativos, de entretenimiento y publicitarios; en su lengua materna e influyendo directamente en una expansión cultural que, convierte en una necesidad la formación en inglés desde los contextos escolares.

Esta relación inglés–tecnología, contempla un desarrollo en las estrategias de enseñanza/aprendizaje que se enfocan en el aprendizaje del inglés mediado por las TIC, las cuales tienen el potencial para cumplir con las necesidades académicas y formativas actuales, desarrollando habilidades comunicativas, creativas e investigativas en torno al aprendizaje de la lengua inglesa con ayuda de “repertorios tecnológicos” (Gómez, 2012).

En este punto, el reto lo tienen los docentes, quienes deben hacer uso y apropiación de estos repertorios tecnológicos ofrecidos por el mundo digital y en algunos casos por el gobierno, para de esta forma, generar conocimiento transversal en relación con lo que puede o no ser factible en la posibilidad de aplicación de herramientas digitales en función a la adquisición de una lengua extranjera en contextos escolares.

Estas razones, conducen a desarrollar la necesidad de integrar el uso de las TIC, conectadas con el aprendizaje del inglés, despertando así, múltiples interrogantes a su posible interacción en instituciones educativas públicas de Pereira. Por esta razón y tomando como punto de partida la experiencia previa de implementar recursos tecnológicos para la enseñanza del inglés con estudiantes del colegio público Gabriel Trujillo de Pereira – Risaralda, aparece la intención de registrar estas experiencias en el aula de clase, al igual que reflexiones de diferentes prácticas pedagógicas pensadas para el aprendizaje de la lengua inglesa, mediadas por herramientas tecnológicas y recursos educativos digitales, las cuales aparentemente potenciaron la percepción y fortalecimiento de habilidades comunicativas en otro idioma y la interacción entre herramienta-usuario. Es entonces que surge el siguiente interrogante: *¿Cómo apropiar las TIC, para la enseñanza del inglés?*

El proyecto se lleva a cabo en la Institución Educativa Gabriel Trujillo, la cual está ubicada en el corregimiento de Caimalito, municipio de Pereira del departamento de Risaralda, al pie del río

Cauca; limitando al occidente con la Virginia y Belalcazar. La institución educativa cuenta con aproximadamente 400 estudiantes en la jornada de la mañana y 500 educandos en la jornada de la tarde; con aproximadamente 18 salones y dos salas de sistemas; una para primaria y otra para secundaria (con 25 computadores de mesa y 47 portátiles). De esta población, fueron seleccionados dos grupos de séptimo grado, uno de 26 y otro de 23 estudiantes (entre 13-15 años); 18 estudiantes de grado decimo (entre 15-17 años de edad) y finalmente de undécimo fueron seleccionados 26 estudiantes (entre 16 y 19 años).

Esta investigación, permitió apropiarse las estrategias en el uso de las TIC, respecto a la enseñanza del inglés en contextos educativos, posibilitando el reconocimiento de las necesidades de los educandos locales, frente a diversas estrategias pedagógicas e implementación de material didáctico en diferentes clases magistrales.

Este proyecto de investigación buscó motivar a los estudiantes de la I.E. Gabriel Trujillo a encontrar más agrado y disposición al momento de explorar el idioma inglés dentro y fuera de clases, evidenciando la utilidad de este idioma en contextos vinculados con redes sociales, aplicaciones, video juegos o dispositivos digitales, que son familiares para los jóvenes. De esta manera, la apropiación de “repertorios tecnológicos” (Gómez, 2012), disponibles en ambientes educativos, permiten tomar ventaja de estas herramientas multimediáticas, desde su implementación por parte de los educandos, provistas de practicidad en cuanto al acceso audiovisual e interactivo de la información educativa, pensando la tecnología y el conocimiento de otro idioma, como aliados para expandir las fronteras del saber a un vasto terreno de oportunidades educativas, culturales, laborales y personales para estos jóvenes educandos.

Los datos, conclusiones y relatos de esta investigación pueden ser una base, para trabajar en estrategias coherentes con estudiantes expuestos a la era digital o hipermediática, teniendo como intención lograr una conexión entre la enseñanza-aprendizaje de los idiomas y las herramientas virtuales.

1.2. Diálogo teórico e investigaciones previas

El uso de las TIC, al igual que el manejo y dominio de una lengua extranjera, son habilidades importantes y necesarias para lograr ser competentes en una gran variedad de campos. De acuerdo con Jaimes & Jaimes (2015), los usuarios de las redes de la información y la comunicación se encuentran expuestos al inglés como idioma de esta misma red, al ser empleado con fines académicos y productivos.

Precisamente, la implementación de la tecnología en los contextos escolares, se ha convertido en una notable necesidad para el desarrollo científico e investigativo de sistemas educativos, como el de Chile, Finlandia, Singapur y China, entre otros. Estos países, se han puesto en la tarea de hacer uso de recursos tecnológicos para la adquisición de nuevos conocimientos de una manera práctica y aplicarlos dentro de sus currículos institucionales (Voogt, Pelgrum, Owston, McGhee, Jones, & Anderson; 2003)

Desde la enseñanza y formación de una segunda lengua, se puede enfatizar que al fortalecer esta, con la implementación de las nuevas tecnologías, los estudiantes acceden más fácil a contenidos complementarios, actividades formativas y material evaluativo que expande su mundo, en términos de conocimiento además de dar a conocer la propia identidad, también facilita investigaciones de carácter relevante para su formación y la puesta en práctica de estos

conocimientos en la sociedad. (OCDE, 2010, citado por Víquez, Valenzuela & Compean, 2015; p. 335)

El interés y la apropiación de las TIC en los ambientes escolares de manera eficaz y eficiente, necesita de la observación y andamiaje por parte de los docentes y una activa participación de los estudiantes. De ésta manera, algunos recursos tecnológicos aportan a la adquisición dinámica de variados conocimientos en el campo académico general (Charpentier, 2013), y dependiendo del docente, direccionar tales saberes para el aprendizaje de la lengua inglesa.

Según, Placeres & Suárez (2013), al adquirir conocimientos, se utiliza solo un ápice de los miles de recursos y posibilidades, que se pueden encontrar sin ningún costo y con facilidad de manejo, en la red; considerando también la posibilidad de adaptar otro tipo de espacios en la web, que no precisamente, fueron desarrollados para el ejercicio de adquirir una lengua extranjera. Por lo tanto, ya que los profesores facilitan el conocimiento, sería pertinente integrar estos recursos y contenidos al ejercicio docente, llevándolos a las instituciones educativas para utilizarlos en el aprendizaje de los jóvenes y niños sin descartar las implicaciones que esto trae.

1.2.1 En contexto

Con la intención de revisar las diferentes teorías y trabajos relacionados con el uso de las TIC en la educación, se investigaron los siguientes autores quienes utilizaron estas temáticas.

Tabla 1.

Estado del arte

Autor	Año	Tema	Subtema
Marc Prensky	2001	Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales	-Cambio de paradigmas educación y estudiantes.

Autor	Año	Tema	Subtema
Melba Libia Cárdenas Beltrán'	2003	Evaluación de la comprensión en idioma inglés en el marco del Programa "English Discoveries" (Colombia)	-Nuevas tecnologías en la educación media.
María Claudia Nieto Cruz			
Julio Cabero Almenara	2004	Brecha Digital y la Educación (España)	-Participación Social en la era digital.
Begoña Gros	2008	Aprendizaje colaborativo a través de la red (España)	-Acceso y aprendizaje -Cultura
	2011	Educación Virtual	-Aprendizaje colaborativo
Héctor Alejandro Galvis	2011	Transición entre un enfoque comunicativo de enseñanza del inglés como lengua extranjera a un enfoque mediado por el uso de las TIC. (Colombia)	- Modificación curricular
Lina Vanessa Marulanda Martha Berdugo	2011	Informática y Bilingüismo en una institución educativa de Cali	-Educación pública - Interdisciplinariedad.
Cristóbal Cobo John Moravec	2011	Aprendizaje invisible- revolución fuera del aula Tecnología	-Aprendizaje informal
Korkut Uluc Isisag	2012	Efectos positivos de la integración de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera	-Aprendizaje colaborativo. -Comunicación.
Brant Knutzen	2012	Aprendizaje de un segundo idioma	-Aprendizaje autónomo.

Autor	Año	Tema	Subtema
David Kennedy		en un ambiente virtual (Hong Kong)	-Aprendizaje colaborativo virtual.
María Patricia Gómez Becerra	2012	Uso de las TIC en la Práctica Pedagógica de los Docentes	-Apropiación de las TIC
Gloria Elizabeth Bernal, Elvia Carolina Medrano			
William Charpentier Jiménez	2013	Papel de la TIC en la enseñanza del inglés (Costa Rica)	- Tecnología y docentes. - Blended learning
Graciela de la Nuez Placeres -José A. Sánchez Suárez	2013	Uso de los dispositivos móviles en la enseñanza y aprendizaje del inglés en España.	- Práctica docente - Entornos educativos
Juan Carlos Amador	2014	Infancias, subjetividades y cibercultura	-Apropiación y usos de la tecnología
Carlos Alberto Jaimes Guerrero	2015	TIC en la Enseñanza del inglés (Colombia)	-Educación Básica Primaria.
Manuel Alberto Jaimes Gómez			-Perspectiva de docentes frente a las TIC en el aula.

Fuente: Trabajo propio.

En el contexto de la educación colombiana y según un estudio realizado por Computadores para Educar (Gómez, Bernal, & Medrano, 2012), en algunas instituciones educativas, los estudiantes y/o docentes, no cuentan con las competencias necesarias para realizar procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad que estén mediados por las TIC, encontrando un bajo

porcentaje de educadores que utilizan estas herramientas como material de apoyo en sus clases presenciales (MinTIC, 2013).

Algunas de las causas de esta situación, hacen referencia a:

- La brecha generacional y económica (Cabero, 2004).
- La presunta falta de actualización de conocimientos por parte de docentes.
- La carencia del uso de las herramientas tecnológicas con fines académicos por parte de los estudiantes.
- La implementación de recursos digitales en un alto porcentaje como herramientas de dispersión.

Estos factores han sido argumentos válidos para cuestionar su uso efectivo en la asistencia académica y al interior de las aulas de clase. (Jaimes & Jaimes, 2015).

Las cifras presentadas por “De Proyectos Limitada”, donde se encuestaron 1.031 personas en la “encuesta de comunicación 2012 Colombia”, de la universidad Externado, desarrollada en diez de las principales ciudades del país, entre estas Pereira, se encontró que los usos más frecuentes en la Web, son en un 79 por ciento redes sociales y 70 por ciento en internet y para entretenimiento de diversas clases; estas cifras ilustran las funciones más comunes para los recursos web por parte de usuarios de tecnología en algunas ciudades del país, dejando en último lugar el uso de estas herramientas con fines educativos (*Boletín de Prensa Encuesta Comunicación Colombia 2012 Nuevas Tecnologías de Comunicación*, 2012).

Por otra parte, el estudio de la Secretaria General de la Comunidad Andina, estadística calculada y consignada en el 2013, muestra que en Pereira. el uso de la internet para el entretenimiento, sólo supera el uso de la web para propósitos educativos en 4,3 %, donde un 52,5 por ciento utiliza internet para propósitos de aprendizaje y educativos y un 56,2 por ciento

corresponde a los usuarios que utilizan la web para entretenerse. (CAN Portal de la Comunidad Andina, OBATIC, 2013).

En contraste, una opinión un tanto negativa, acerca de los avances logrados respecto a la adquisición del inglés por parte de estudiantes y docentes de instituciones públicas de Colombia, se encontró en las estadísticas arrojadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN); que indican que en el 2014, el 2,6 por ciento de estudiantes de grado once lograron el nivel B1 de inglés en las pruebas estandarizadas SABER, adicionalmente entre un 63 por ciento y 86 por ciento de docentes posee un nivel menor a B2; según el Programa Nacional de Inglés 2015-2025 (Colombia Very Well, 2014).

Actualmente el uso del inglés y la implementación de las TIC, están altamente relacionados, esto, teniendo en cuenta que la transversalidad de la tecnología con otras áreas es ampliamente compatible, sobre todo, para la adquisición del inglés; adicionalmente a esta información, se han publicado datos que indican la conectividad respecto a contenidos como aplicaciones, afirma Cabero (2004) , tales como juegos, libros digitales, documentales, noticias internacionales y un sinnúmero de información dominada por el idioma anglófono, en millones de sitios del ciberespacio.

Poseer las herramientas tecnológicas en las instituciones educativas, no garantiza el alcance de las metas propuestas en términos de completo aprovechamiento y apropiación a corto plazo. La apropiación y aprovechamiento conlleva un proceso más extenso a comprender. Las fases probablemente se deban replantear, contemplando inducciones un poco más amplias; el apoyo en capacitaciones periódicas, en el uso adecuado de herramientas tecnológicas, podría ir de la mano con la adquisición y uso de una lengua extranjera o segunda lengua; para este propósito cada actor de la comunidad educativa, padres de familia y medios de comunicación, es requerido para

avanzar y crear conciencia respecto a la apropiación y aprovechamiento de la tecnología (Amador, 2014).

Continuando con la temática respecto a la iniciativa del gobierno nacional, “Computadores para Educar”, se están realizando capacitaciones relacionadas con el manejo de tecnología, pero no son cursos de larga duración, sin embargo presentan diferentes inducciones y tutoriales los cuales buscan motivar al docente para hacer parte de estos cursos o diplomados de MinTIC y Computadores para Educar (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2016).

Las capacitaciones hacen referencia al manejo introductorio y de otros niveles más avanzados, en donde se exploran herramientas digitales; además del manejo de equipos que pueden ser de utilidad dentro del aula de clases y el que hacer docente. Los programas de computadores para educar o MinTIC y sus cursos, están dirigidos a una gran variedad de usuarios según la oferta presentada en el portal web, también relacionan las capacitaciones que tienen en los puntos y Kioscos Vive Digital (Kioscos Vive Digital - MINTIC - Vive Digital, 2016). A pesar de esta información, no se implementa una gran oferta de programas de divulgación activa en ciertos medios de comunicación, como la televisión o de manera presencial en diferentes establecimientos públicos para que los estudiantes se conecten a estas iniciativas.

El asunto de la conectividad, también está contemplado a futuro dentro de estas ideas ya que un bajo porcentaje de personas de estratos uno y dos, cuentan con conectividad a internet. Otro punto a tener en cuenta, es el número de equipos en las instituciones de carácter público por estudiante, que es aproximadamente un promedio de 11 estudiantes por computador (CPE y Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2016).

El presidente de la república menciona que *"Con la tecnología 4G vamos a lograr que todos los colombianos -pero sobre todo aquellos con recursos más limitados- accedan a las bondades que tiene el uso efectivo del Internet de banda ancha"* (Santos, 2012. citado por Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2016), pero este índice, permite deducir que la oportunidad no es inclusiva para todos.

Por otra parte, al referirse a la temática de bilingüismo, la Secretaria de Educación Municipal de Pereira, cuenta con programas competentes en colaboración con centros de idiomas, como el Colombo Americano, sede Pereira –Cartago, para la enseñanza del inglés a docentes, especialmente de primaria del sector público. De tales cursos, un porcentaje limitado de docentes se encuentra beneficiado para participar de estos (Colombia Aprende, 2016)

Así mismo, el Colombo Americano, tiene la iniciativa de beneficiar con becas a los estudiantes de instituciones educativas públicas. Sólo algunos pueden adquirir la beca completa en este centro de idiomas. Otras oportunidades de becas, se dan anualmente o según la oferta por el Icetex: siete becas para viajar a diferentes lugares del mundo como Reino Unido, Canadá, Estados Unidos, Puerto Rico, Noruega, India y Hong Kong; para la adquisición del inglés. Sin embargo, el cubrimiento de estos programas no logra beneficiar a la mayoría de docentes o estudiantes del país (Colombia Aprende, la red del conocimiento 2016).

El uso de tecnología y el mejoramiento de estrategias para la enseñanza del inglés en instituciones educativas oficiales, o el uso de las herramientas tecnológicas para reforzar conocimientos en otras áreas es una iniciativa transversal; de la cual se ha hablado durante los últimos años por parte del MEN y las secretarías de educación, exponiendo la necesidad de emplear herramientas tecnológicas en la educación básica secundaria y media en general, que probablemente beneficiaría a los estudiantes (MEN, 2012). En este documento se ahonda

específicamente en la enseñanza-aprendizaje del inglés, explorando la apropiación de las herramientas tecnológicas, su aprovechamiento respecto a las facilidades visibles que estas puedan aportar, al ser implementadas por jóvenes educandos dentro y fuera del aula de clases, y con esto, también beneficiar al sistema educativo local o nacional (C Cobo, J Moravec, 2011).

Si se exploran experiencias significativas, además de estrategias pedagógicas, haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación para fines educativos; enfocados al aprendizaje de una lengua extranjera, se podría experimentar un posible incremento en las posibilidades de proyectar a los educandos y educadores, a compartir sus conocimientos y las posibilidades de explorar un poco más, diferentes contextos significativos, que según Gros (2008), son ambientes escolares donde los jóvenes se adaptan e integran a una comunidad o cultura, en este caso se señala el aprendizaje del inglés. De ésta manera, no solo se podrían informar acerca de la cultura externa, si no también, se tendría más posibilidad de difundir en contextos internacionales el valor cultural que guardan nuestras tradiciones e identidad; tal y como lo expresan, Knutzen & D Kennedy (2012) en su investigación. Se podría también, transmitir la diversidad cultural, preservando la historia por medio de la palabra y la versatilidad de las herramientas tecnológicas; para así retroalimentar el conocimiento respecto a otras culturas y contextos (OCDE, 2010).

1.2.2 Una mirada nacional del uso de las TIC en el aprendizaje- enseñanza de lenguas extranjeras

Debido a esta investigación, surgió el interés de explorar otras iniciativas que se conecten y contrasten con la desarrollada en este documento. Es pertinente tener una mirada más clara

respecto a otras investigaciones en cuanto al campo de la adquisición de una lengua extranjera asistida o ajustada al uso de recursos tecnológicos.

El uso limitado de diferentes programas desarrollados para la enseñanza del inglés, lleva a explorar el software *English Discoveries*, utilizado como programa piloto en algunas instituciones del país. Los investigadores Marulanda & Berdugo (2011), hablan acerca del uso de la informática en un colegio de la ciudad de Cali- Colombia, el software fue adquirido por el Ministerio de Educación Nacional en el marco de implementación de informática para la asistencia del inglés, iniciativa que tuvo lugar entre los años 97 y 99.

Marulanda & Berdugo, mencionan que en la institución donde se llevó a cabo la investigación, la integración de las asignaturas inglés e informática tenía importancia, y se encontraba en el currículo de la institución, sin embargo, los investigadores recogieron datos que sugieren, que la transversalidad no se daba tan frecuentemente como aparecía en el PEI de la institución. Se resalta también, que solo se trabajaban los conocimientos gramaticales, más que las competencias comunicativas de carácter interactivo, en este punto sugieren que sin algún grado de libertad de interacción por parte de los estudiantes, se pueden desaprovechar recursos y posibilidades con las cuales contaba el software mencionado previamente.

Las investigadoras también encontraron, que los equipos eran generalmente utilizados como tablero electrónico para transcribir cierta información. De esta manera, se consideró, que estos equipos principalmente cumplían la función de facilitar el trabajo docente, en cuanto a transmitir las reglas gramaticales tratadas en clase; considerando así, que las herramientas no estaban siendo usadas adecuadamente. A pesar de esto, los estudiantes sentían que *la clase de inglés se hacía un poco más atractiva gracias al uso de la computadora y el software English Discoveries*,

especialmente cuando se trataba de utilizar los juegos y la sección de aventura. (Marulanda, & Berdugo, p 148).

Lo anterior sugiere la capacidad que tiene el juego electrónico en el aprendizaje de otros idiomas, el uso de los juegos en la educación conocido como *gamification* es denominado por Prensky (2001), como “una fórmula didáctica tan novedosa como útil”, pues hace posible interactuar y comunicarse positivamente con los hablantes nativos gracias a la utilización de una lengua común que correspondería al “idioma nativo” ya que los jóvenes disfrutaban más de las temáticas tratadas en clase utilizando métodos no convencionales, a diferencia de clases plenamente magistrales con paradigmas convencionales enfocados a la utilización de libros de texto.

La motivación, a la hora de aprender idiomas es una temática relevante, y más, cuando se procura, reducir la presión que sienten los jóvenes, al pedirles comunicarse en inglés dentro del salón de clase. La investigación de Galvis (2011), realizada en Bogotá-Colombia, destaca teorías concernientes a la función que cumple la tecnología en el aprendizaje de un idioma, estas teorías resaltan una respuesta positiva reduciendo niveles de ansiedad en algunos estudiantes. Se encontró que es posible, elevar la motivación de los educandos, ya que estos cuentan con una audiencia real que interprete el intercambio de información y formen un vínculo con algún interlocutor mientras se comunican por medio de video llamadas, permitiendo así la reflexión sobre su conocimiento y habilidades con ejercicios hipermediáticos. Además se presentan ventajas tales como el acceso síncrono y asíncrono beneficiando tanto a estudiantes, como docentes.

Galvis (2011), igualmente define a la tecnología o en este caso, a la internet y el aprendizaje de los idiomas, como una fusión que encaja muy bien con las tendencias contemporáneas de las

redes sociales, para proporcionar dinamismo y versatilidad en diferentes disciplinas; para la adquisición de una lengua extranjera; además, de la importancia que el uso de estas herramientas tiene para los adolescentes, en cuanto a maneras de aprendizaje; Sugiere que llenar las necesidades y expectativas metodológicas implica utilizar diversos elementos sin limitarse estrictamente a los usados tradicionalmente en la enseñanza de idiomas en el contexto nacional.

Los educadores cumplen una función de gran importancia a la hora de utilizar “repertorios tecnológicos” (Gómez, 2012), dentro o fuera del salón de clase para potencializar el aprendizaje de una lengua, ya que así mismo, estos pueden provocar respuestas positivas o negativas en los jóvenes en cuanto al uso de estos recursos para la experiencia de aprendizaje, teniendo así una considerable influencia sociolingüística.

Otro de los hallazgos relevantes para Galvis, fue la comodidad que encontró en los jóvenes al sentir una reducción de ansiedad a la hora de expresar sus ideas a los demás, aparentemente eliminando la presión de comunicarse haciendo uso del inglés en público, teniendo presente la inteligencia intrapersonal de la que Gardner (2005) dice, es “la capacidad de comprenderse a sí mismo para lograr un modelo efectivo de trabajo regulando así nuestra manera de desenvolvernó en la vida diaria”. Por otra parte, Cárdenas & Nieto (2003), abordan el uso de CALL (*computer-assisted language learning*), como una alternativa para motivar al estudiante a ser autónomo, a implementar el uso de un lenguaje auténtico, y al procesamiento de la información en las teorías del aprendizaje de idiomas en la actualidad.

A raíz, de las inquietudes que generan las barreras tecnológicas, y otros factores relacionados con el desconocimiento, por parte de algunos docentes del uso de la tecnología con fines académicos, surgen iniciativas como el Programa Nacional de Bilingüismo 2019, para prepararlos en estas temáticas; Jaimes & Jaimes (2015), menciona la necesidad, de que las

entidades gubernamentales aprovechen los recursos tecnológicos abriendo así, múltiples posibilidades a pedagogías alternativas para la adquisición de lenguas extranjeras como lo es el inglés. El aprendizaje del inglés, se incluye en el currículo de todas las instituciones educativas públicas, desde niveles básicos de primaria hasta grado once e incluso en universidades del país, aun así los resultados a la hora de evaluar el aprendizaje, no ha alcanzado las metas propuestas a nivel nacional; ya que se proponen metodologías homogéneas para una gran variedad de estilos de aprendizaje por parte de los estudiantes. Jaimes & Jaimes, señalan que la diversidad, en cuanto a maneras de aprendizaje de una lengua extranjera, no se ha tenido en consideración tanto como se debería.

Con el uso de los “repertorios tecnológicos” (Gómez, 2012), o en este caso, como lo menciona la investigación de Jaimes & Jaimes, las TIC cuentan con una gran variedad de herramientas comunicativas, las cuales satisfacen en un porcentaje importante las necesidades que poseen los estudiantes de hoy en día; los cuales se encuentran expuestos de manera casi natural a la tecnología y por ende, deben aprender a adaptarla al aprendizaje en general, teniendo como aspecto principal la adquisición de conocimientos de otro idioma como el inglés. En este punto, es pertinente señalar que muchos de estos jóvenes pueden ser considerados “nativos digitales” los cuales de acuerdo con Prensky (2001), prefieren el juego, las imágenes y la velocidad en ambientes digitales; esto conlleva a buscar la convergencia de estos conocimientos o intereses con el talento de los docentes “inmigrantes digitales”, convirtiendo la dinámica actual en un sistema de colaboración entre actores.

1.2.3 Aspecto internacional en el uso de herramientas digitales e innovadoras para adquirir una lengua extranjera.

Los ambientes virtuales y el aprendizaje asistido por medios digitales, han tenido un papel protagónico en algunos sistemas educativos a nivel internacional, sirviendo como modelo en el contexto colombiano, esto a pesar de presentar notables diferencias, también los consideran a la par del uso del inglés, como un requisito importante a la hora de acceder a la educación superior; tal es el caso de Hong Kong, donde tienen presente la evolución cultural y la globalización, sintiendo así una necesidad para comunicarse internacionalmente; además, consideran que la educación tradicional para desarrollar las habilidades comunicativas orales y escritas, limita al estudiante, ya que básicamente, la interacción en otro idioma en el aula de clases, es de profesor a estudiante y de estudiante a profesor. Ellos también buscan, alternativas a este fenómeno y se trata de la interacción en ambientes digitales donde los estudiantes se sienten más atraídos al aprendizaje del inglés. (Knutzen & Kennedy, 2012)

Estos autores, tratan el tema de la *gamification*, que busca a través de un juego interactivo llamado *second life*, simular ambientes y situaciones reales en donde los estudiantes deben interactuar con personas que están conectadas a la plataforma. La comunicación de los estudiantes, debe ser en inglés, para poder avanzar en el juego de simulación de una vida alterna, en este juego, el aprendizaje colaborativo tiene una papel notable y la autonomía del estudiante resalta ya que se pueden desenvolver utilizando conocimientos previamente adquiridos para así entablar conversaciones con otros “avatares”, además pueden compartir medios audiovisuales dentro de este mundo virtual. Para poder desarrollar las actividades y tareas, los estudiantes objeto de este estudio, fueron asistidos por instructores que les proporcionaban conocimientos necesarios y al final de cada lección eran evaluados. En los resultados se encontró que los

estudiantes se sentían atraídos a seguir trabajando con este tipo de metodología, ya que les proporcionaba un ambiente similar al auténtico, sin embargo los investigadores concluyeron que se necesitaba un mejor entrenamiento para los facilitadores o instructores en cuanto al manejo de este tipo de juegos interactivos o plataformas del conocimiento. (Knutzen & Kennedy, 2012).

Isisag (2012), se refiere al uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas que permiten al estudiante una exposición más activa con hablantes nativos del inglés y a los profesores también les facilita motivar al estudiante a hacer uso del idioma en la web, compartiendo sus producciones escolares en ambientes digitales contando con una audiencia auténtica de angloparlantes en ella. Isisag, así mismo, resalta que el uso de los medios digitales para el aprendizaje del inglés, aproxima a los educandos a tener condiciones similares al adquirir este idioma con otros estudiantes de inglés, que tal vez si tienen la oportunidad de estar inmersos en ambientes angloparlantes.

En su documento Isisag, también señala otra serie de ventajas tales como, el desarrollo de la creatividad, amplias posibilidades de retroalimentación en cuanto a conocimientos, uso de ambientes significativos, aprendizaje colaborativo, acceso sin necesidad de viaje, entre otros. Este tipo de ventajas ayuda a los estudiantes a tener más disciplina a la hora de practicar la lengua, invitándolos de esta manera, a tener estándares más altos en su desempeño, señala el mismo autor. El conferencista concluye que las TIC, al ser bien utilizadas, tendrían la posibilidad de romper brechas y ampliar las posibilidades de tener igualdad educativa en países en proceso de desarrollo, resaltando que, sin lugar a dudas estas tecnologías han revolucionado muchos lugares del mundo en cuanto a las posibilidades de adquirir idiomas foráneos “colaborando, compartiendo y aprendiendo de maneras que no eran posibles hace algunos años” (2012, p. 7).

En Charpentier (2013), resaltan que el uso de la tecnología no se debe remitir únicamente al uso de la computadora, hay que tener presente su uso a través de otro tipo de dispositivos y con variedad de estrategias. Menciona, además, la importancia que tiene la implementación de las TIC en el aprendizaje de idiomas, ya que aumenta la habilidad de socializar a raíz de la flexibilidad que provee la tecnología al momento de tener una experiencia de aprendizaje; a pesar de que la tecnología puede ser utilizada para múltiples propósitos, en este caso los educativos, el autor dice, que no se trata de reemplazar al docente, más bien la tecnología se encarga de facilitar la función docente y el aprendizaje de los estudiantes al tener altas posibilidades de explorar por ellos mismos diferentes elementos que pueden reforzar el aprendizaje, teniendo en cuenta que este conocimiento se torna más accesible a cualquier persona. Según el autor, “la internet pertenece a todos” y con esto, hace una invitación a utilizar dispositivos diferentes a solo la computadora.

Conectando lo previamente visto acerca del uso de diversos dispositivos electrónicos para la enseñanza del inglés, Placeres, & Suárez (2014), traen en su estudio una mirada innovadora para replantear el “concepto de cognición” y empezar a adoptar el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje y la enseñanza del inglés como lengua extranjera, sugiriendo así, que a pesar de que algunos docentes no cuentan con los conocimientos más completos en el aspecto de aplicaciones móviles para la enseñanza de los idiomas, se puede buscar en bases de datos o solicitar información acerca de estas herramientas entre los mismo colegas formando así, un sistema colaborativo donde se registren las aplicaciones apropiadas para estas tareas.

En la investigación realizada por Placeres, & Suárez, además de referirse al uso de aplicaciones para móviles, también relacionan diferentes páginas y plataformas para compartir información entre estudiantes y de plataformas o redes sociales con fines pedagógicos; una de las

mencionadas es *Facebook*, la cual es considerada por los autores como una de las herramientas interactivas más usadas entre estudiantes, navegantes web en general y docentes, donde se puede compartir información de manera síncrona, asíncrona y cómoda; respecto al uso de dispositivos móviles como tabletas y teléfonos inteligentes señalan que proveen tanta versatilidad que su uso no se limita a ambientes informales, siendo plenamente moldeables en ambientes formales e informales, aportando así una experiencia diferente a la educación regular. Y la educación actual lo exige, al respecto Cobo, & Moravec (2011), afirman que hay que buscar alternativas donde la educación sea más inclusiva y se puedan integrar nuevas ideas y perspectivas de todos sus actores, cambiando así las manera vertical de enseñanza/aprendizaje; acortando brechas entre la “educación formal, la no formal y la informal” y sugiere que a medida que las tecnologías cambian y avanzan, las maneras del ver el mundo y las habilidades desarrolladas también cambian, escapando así, a las maneras tradicionales de medir y adquirir conocimientos en el siglo XXI.

1.3. En busca de respuestas

La pregunta de investigación surgió de manera diacrónica a la exploración empírica de ciertas herramientas y experimentación pedagógica, documentada con ayuda de la plataforma *Facebook*, videos, fotografías y planeadores de clases como evidencia y por supuesto, con la interacción de los estudiantes y la docente. Así pues, la pregunta se formuló de la siguiente forma:

¿Cómo apropiar las TIC, para la enseñanza del inglés?

Para iniciar con la búsqueda de respuestas a la anterior pregunta, el proceso instrumental buscó, identificar las necesidades hipermediáticas (texto, audio, video e imagen) de los estudiantes del colegio Gabriel Trujillo, en cuanto al aprendizaje del inglés, buscando hacer más

eficiente e interesante la adquisición de una lengua extranjera/inglés, indagando así la apropiación de estrategias y recursos tecnológicos en función de su aprendizaje.

Los siguientes objetivos surgieron a lo largo de la experiencia al utilizar diferentes herramientas tecnológicas en función de la adquisición del inglés para complementar las respuestas, motivo de este proyecto.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Apropiar las TIC, para la enseñanza del inglés.

1.4.2 Objetivos específicos

- Describir el proceso de apropiación de recursos tecnológicos usados para el aprendizaje del inglés dentro del aula de clase por parte de estudiantes de la IE Gabriel Trujillo.
- Implementar herramientas digitales que fortalezcan las habilidades comunicativas de la lengua inglesa en los estudiantes de la IE Gabriel Trujillo.
- Evaluar el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa de los estudiantes de la IE Gabriel Trujillo, con la apropiación de las TIC.

1.5. Metodología Propuesta

1.5.1 Tipo de investigación

Con base en los objetivos anteriores y los intereses de los estudiantes del colegio público Gabriel Trujillo, en cuanto al uso de tecnología digital en conjunto con la experiencia docente en la enseñanza del inglés, se asumió una serie de relatos sobre experiencias e interacciones que se desarrollan dentro y fuera del aula, como insumo de este proyecto con enfoque cualitativo.

Y se utilizó el enfoque investigación acción en educación.

La Investigación en la Acción es una estrategia de investigación social basada en el principio de que son los agentes los que actúan y no las instituciones, y que son sus decisiones las que cuentan a la hora de dirigir la acción social y no las reglamentaciones institucionales.

Para que haya un progreso de las prácticas profesionales e institucionales debe haber una reelaboración conceptual y práctica que hacen los propios implicados en los contextos y en las acciones.

Esto se debe hacer con responsabilidad y a partir de un proceso metodológico de investigación, de carácter etnográfico, el cual permite mostrar las evidencias de la relación entre la intencionalidad del agente, individual o colectivo, y los resultados de sus acciones. (Elliot, 2011)

Este enfoque, permite que tanto el docente como el estudiante, participen del proceso de investigación mediante la acción educativa; el proceso realizado desarrolló diferentes ejercicios en los cuales los educandos emplearon herramientas digitales y *software* interactivo en diversas plataformas con la orientación e instrucciones de la docente investigadora.

1.5.2 Población y muestra

1.5.2.1 Población.

La institución educativa, cuenta con aproximadamente 900 estudiantes en la sede principal, 500 de ellos en la jornada de la mañana y 400 educandos en la jornada de la tarde; con aproximadamente 18 salones y dos salas de sistemas una para primaria y otra para secundaria en la misma sede de las 3 que posee (con 25 computadores de mesa y 47 portátiles).

1.5.2.2 Muestra

De la población, fueron seleccionados dos grupos de séptimo grado, uno de 26 y otro de 23 jóvenes (entre 13-15 años); 18 estudiantes de grado decimo (entre 15-17 años de edad) y finalmente de undécimo fueron seleccionados 26 estudiantes (entre 16 y 19 años).

La selección de los estudiantes participantes, se realizó teniendo en cuenta la intensidad horaria de inglés, así como la capacidad de interacción con los medios digitales y tecnológicos.

1.5.3 Etapas del proceso investigativo

A continuación se presentan, los momentos, las actividades y los instrumentos investigativos, los cuales serán implementados y validados para su posterior análisis en este proyecto de investigación:

Tabla 2.

Proceso de investigación

Momentos	Actividades	Instrumentos
Momento 1.	<i>Introducción en uso</i>	Creación del perfil de <i>Facebook</i> para <i>Facebook</i> como
Planeación	<i>de herramientas informales</i>	ampliar las posibilidades de comunicación con los estudiantes
		diario de campo y narrativo
		Desarrollo de ideas colectivas para comunicación por medio del <i>Facebook</i> .
		Comunicación asíncrona con estudiantes de la institución por medio de la misma plataforma.
		Adición de herramientas <i>YouTube</i> dentro y fuera del aula de clase desde la plataforma.

Momentos		Actividades	Instrumentos
		(herramienta de escucha e interpretación)	
		Iniciativa e introducción en la creación de caricaturas con la herramienta o aplicación <i>Bitstrips</i> provista por la plataforma <i>Facebook</i> .	
		(implementación como herramienta de producción escrita e interpretativa)	
Momentos 2.	Ejecución	I. Registro en video por parte de la docente de las presentaciones orales en el aula de clase realizadas por los estudiantes.	Compilación de videos y fotografías como diario de campo.
Ejecución		Experimentación en el uso de dispositivos alternos	Observación
	Ejecución	II Instrucción en formulación de contenidos y de revisión del guión en inglés para posterior producción de video.	Participante
		Producción de videos en inglés por parte de los estudiantes fuera del aula de clase.	
		Presentación de comerciales y noticieros previamente grabados por los participantes.	
		(implementación como herramienta de producción oral y escrita)	
		Producción de Inducción a los estudiantes participantes en sobre programa <i>GoAnimate</i> para la creación de animaciones en inglés	Software aplicativo y <i>Facebook</i>

Momentos	Actividades	Instrumentos
	<p>Creación de animaciones en <i>GoAnimate</i> y difusión del contenido digital en la plataforma Facebook.</p> <p>(implementación como herramienta de escritura y escucha)</p> <p>Inducción en el uso del Juego “<i>The Silent Age</i>” y su aplicación por medio de teléfonos inteligentes y tabletas.</p> <p>(uso como herramienta alterna a la comprensión lectora)</p>	
<p>Momento Control</p> <p>3. Entrevista a estudiantes acerca del uso de las TIC</p>	<p>Finalización del proceso de uso de las TIC en la IE Gabriel Trujillo, selección de muestras y planteamiento de preguntas para entrevista.</p> <p>Apertura de conversatorio con preguntas abiertas enfocadas en las experiencias con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación dentro de las clases de inglés a grupo focal.</p> <p>Retroalimentación.</p> <p>Mirada desde la docente sobre la experiencia en TIC</p> <p>A manera de autoevaluación se hizo un análisis del proceso de enseñanza/aprendizaje del inglés mediado por las TIC</p>	<p>Observación no participante, documentación de entrevistas</p>

Momentos		Actividades	Instrumentos
Momento 4	Conclusiones	Encontrar actividades, herramientas y metodologías más sobresalientes al igual que sus dificultades o puntos a mejorar.	
Comparación de resultados		Esbozar y relacionar los antecedentes con los resultados y evidencias, encontrando así similitudes	
		Analizar e interpretar la información obtenida en los momentos uno a tres y correlacionarlos con el momento cuatro identificando el proceso de transformacion.	

Fuente: trabajo propio

La propuesta metodológica, fue planteada en varios momentos, acompañados de actividades, de las cuales, algunas se desarrollaron previamente como proyecto de aula personal y autónomo. Los momentos, fueron narrados en crónicas teniendo muy presente el aspecto teórico consignado en el estado del arte.

De esta forma, se validó y relató la experiencia de enseñanza aplicada en la Institución Educativa Gabriel Trujillo por medio de *Facebook*, como diario de campo, consignando las evidencias a manera de relatos.

El desarrollo de este documento, se realizó en torno a la implementación de las TIC, para la enseñanza del inglés utilizando herramientas tales como *Facebook* (implementado como diario de campo), videos, fotografías y material producido por los participantes (animaciones, videos, comentarios en la red social, presentaciones y demás herramientas con fines académicos).

En este sentido, se introdujo la experiencia de la investigación de forma, que se evidenció un análisis biográfico incluyendo relatos y breves experiencias de los participantes, con su proceso de formación, exponiendo las estrategias de su interés, al interactuar con la lengua por medio de las TIC. De esta manera, la investigación fue influenciada observador -participante, desde la perspectiva docente; además del uso de herramientas multimedia, aplicaciones y la interacción con software por estudiantes de diversos grados.

Esta experiencia, culminó con un conversatorio realizado a un grupo focal de grado once con el cual se pudo tener una experiencia más constante a partir del año 2012 hasta el 2015.

Así pues, en los Momentos 1 y 2 de esta investigación, se recolectaron diferentes experiencias respecto a la interacción que se pudo experimentar con los estudiantes, tras la creación de un perfil en la plataforma *Facebook*; y el uso exclusivo de contenidos para la asignatura inglés. En este punto, se tomó información específica de ciertos ejercicios realizados y planeados para las sesiones de inglés de la IE Gabriel Trujillo, que se extrajo de lo evidenciado en la red social con respecto a las interacciones iniciales para su posterior análisis.

La utilización del programa *Bitstrips*, se tuvo en cuenta para el análisis cualitativo y biográfico, del uso dado por los estudiantes y su efectividad durante el momento 2: Ejecución.

Durante el momento 2, se desarrollaron presentaciones orales tipo noticieros o magazines informativos, con la intención de ejercitar las habilidades de escritura, llevada a la expresión oral en inglés. Aquí, los estudiantes realizaron una adaptación personal en grupos e individualmente; con base en el contenido, que la docente compartió para llevarlos a monólogo y conversación. Estos registros se guardaron en video.

Se tuvo en cuenta, la elección de herramientas por parte de los estudiantes, para llevar a cabo su presentación oral (Ayudas visuales y/o digitales).

Además se instruyó a los estudiantes, sobre el uso de algunos dispositivos y programas digitales, se les facilitó la inducción para la aplicación del software *GoAnimate* en la creación de animaciones utilizando diálogos en inglés.

La experimentación con estas herramientas, fue consignada en videos realizados por los participantes y la docente, continuando así, con la implementación de la plataforma *Facebook*, como diario de campo y medio de difusión de estas realizaciones, para una muestra entre participantes. Adicionalmente, se relató la experiencia, se comparó y analizó a modo de descripción experiencial para mostrar su efectividad, implicaciones, y estrategias pedagógicas dentro y fuera de clase.

Posteriormente, se motivó a los estudiantes para que hicieran uso de sus teléfonos celulares con el juego *The silent age*. En consecuencia, se desarrolló un taller para sondear el efecto que puede tener este tipo de metodologías y juegos en el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado 11. Finalmente, se relató la experiencia para analizar la efectividad de la enseñanza-aprendizaje de las habilidades en lectoescritura de los participantes.

Al abordar el Momento 3 “Control”, se desarrolló un conversatorio con preguntas abiertas, para que los estudiantes expresaran sus puntos de vista acerca de los diferentes ejercicios realizados en los momentos anteriores. Para esta etapa de la investigación, se realizó un cuestionario con preguntas abiertas relacionadas con las herramientas, software, aplicaciones y/o dispositivos seleccionados para la enseñanza aprendizaje del inglés en el análisis de esta experiencia.

De igual forma, en ese documento se analizaron las actitudes y aptitudes de los educandos, sus conocimientos y con qué herramientas multimedia cuenta la institución, para el desarrollo de las clases de inglés. Para ello, fue necesario identificar simultáneamente, los cambios

actitudinales y de desempeño académico que pudieron tener, o que han tenido los estudiantes en las diferentes clases de inglés; al interactuar con las tecnologías de la información y la comunicación en ambientes pedagógicos para la adquisición del inglés.

Finalmente, en el desarrollo del Momento 4, se realizó la comparación de los resultados; haciendo un recuento acerca de las actividades, herramientas y metodologías que lograron sobresalir al final del proceso académico. Similar a esto, se buscó la relación entre los antecedentes y la información encontrada tras esta investigación.

En este momento final, se hizo una breve clasificación de las herramientas útiles, para el ejercicio de diversas habilidades comunicativas de la lengua inglesa y cómo fue su función en torno al aprendizaje del inglés; además, de la apropiación de los estudiantes en el uso de las aplicaciones a partir de la posible transformación que se pudo dar entre las etapas de validación.

Capítulo 2: Proceso de apropiación de recursos tecnológicos usados en el aprendizaje del inglés

Este proyecto investigativo resalta la importancia del uso de las tecnologías a partir de las facilidades existentes para el fortalecimiento de un idioma de forma alterna a las estrategias tradicionales (Galvis, 2011). A través del ejercicio docente evidenciado durante el momento de recolección, se encontró algo similar a lo señalado por Galvis, precisamente, el deseo de lograr con la ayuda de la tecnología motivar el aprendizaje de las lecciones de inglés, saliendo de la rutina de la enseñanza meramente en el aula de clases con libros, fotocopias o grabadoras.

En consecuencia, los siguientes momentos, y su descripción mencionada en la tabla, sintetiza la información más trascendental y relevante del ejercicio docente caracterizado, en cuanto al uso de “repertorios tecnológicos” (Gómez, 2012), desde su exploración y evolución del uso empírico, al investigativo para así llegar a establecer pautas al igual que posibles usos de la tecnología.

2.1 Momento 1: Planeación

Introducción en uso de herramientas informales

Herramienta Facebook: Probablemente, un gran número de seres humanos conozca la plataforma *Facebook*; en la cual se comparte y se recibe información de lo que pasa en el mundo, noticias, y actualizaciones relacionadas con lo que hacen los contactos, así como publicidad, todo tipo de imágenes, transmisiones de videos en vivo; compra y venta de cualquier artículo o servicio entre otras funciones, todo esto de manera gratuita. La página oficial de *Facebook*, en español hace referencia a la facilidad con que esta plataforma posibilita la comunicación con el

mundo entero “La compañía desarrolla tecnologías que facilitan el intercambio de información a través del gráfico social, el mapa digital de las conexiones que existen entre las personas en el mundo real” (Facebook, 2008).

Placeres & Suárez. (2014), señalan en términos interactivos: “El uso de las redes sociales potenciaría la interacción del estudiante con otros con el fin de intercambiar experiencias e información así como distintos tipos de aprendizajes” (p.776), refiriéndose a la versatilidad y compatibilidad de la plataforma *Facebook*, con algunas aplicaciones, programas y páginas.

A partir de una selección de canciones para la clase de inglés del grado 7 A, se inició el propósito de este ejercicio, para obtener las opiniones de los jóvenes estudiantes en la exploración y selección de una canción de su preferencia musical. De ésta manera, no se imponen estrictamente los gustos e intereses del docente, por el contrario, los estudiantes se sienten incluidos al postular sus canciones favoritas en inglés y votar a través de *likes*, con una forma alterna de dinamizar los contenidos de la asignatura. (Ver figura 1)

En las figura 1 y 2 se puede ver la dinámica de selección. De los 26 estudiantes, 23 tenían un perfil activo en *Facebook*. La instrucción para la realización de este ejercicio se llevó a cabo sin ningún inconveniente salvo por la imposibilidad de tres estudiantes de participar de la selección de su canción favorita, aun así se les preguntó por un título de alguna canción para hacerla participar en *Facebook*.

Los estudiantes, participaron en la votación por su canción favorita; entre las postuladas por tres de sus compañeros de clases, todos podían concursar, de esta manera se facilitó la elección de su preferencia.

La comunicación y participación fue asíncrona, ya que no se tuvo la necesidad de un encuentro presencial en el aula de clase para llegar a este consenso. De acuerdo con Charpentier

(2013), el uso de tecnología en el aprendizaje de los idiomas puede tener varias ventajas, como la comunicación síncrona y asíncrona. Esta clase de comunicación ofrece a estudiantes y docentes la posibilidad de trabajar desde lugares distantes sin tener que desplazarse físicamente de sus hogares a la escuela, permitiendo que los estudiantes tengan más tiempo de reflexionar para expresar sus ideas.

“Asynchronous learning permits students to do collaborative activities at different times. This permits that students work at their own pace or build up projects and hold discussions through days or weeks” ... “offers students and teachers the possibility of working from distant places without having to psychically commute from their homes to school” (Charpentier, 2013, p. 453).

Posterior a la votación, esta canción fue utilizada como parte de cuatro sesiones de la clase de inglés, siendo así analizada tanto la letra como el video, practicada entre casa y clases por los estudiantes de grado octavo, cambiando la dinámica de la sesión de inglés, al generar una breve reflexión respecto a la participación de los estudiantes, con relación a sus gustos. La investigación de Jaimes, & Jaimes (2015), ratifica esta posición, cuando menciona que las plataformas de intercambio de información proveen oportunidades para crear, almacenar, reproducir y distribuir información, ofreciendo a los profesores la posibilidad de cuestionar, replantear, evaluar y retroalimentar, sus actividades tradicionales de enseñanza, con el fin de complementarlas y mejorarlas con nuevas propuestas y recursos didácticos.

Esta misma metodología de selección, se repitió en diversas ocasiones, fue practicada y bien recibida por los estudiantes, ya que mostraron entusiasmo al postular y elegir diferentes canciones para explorar los videos y su relación con la gramática y las habilidades de escucha, lectura y análisis de contenidos en inglés. A pesar de considerar el uso de canciones en inglés,

como una estrategia popular entre los docentes de inglés; el cambio que se puede destacar con la práctica tradicional, es la participación activa por parte de los estudiantes en su elección, incluir sus intereses, la posibilidad de explorar otras herramientas para su análisis; como son los videos, que muchas veces pueden proveer de más dinamismo al ejercicio de escuchar canciones y finalmente, la participación híbrida síncrona y asíncrona

2.2 Momento 2: Ejecución I

2.2.1 Ejecución I. Uso de aplicación de *Facebook*

En la exploración de otras herramientas gratuitas, y de fácil implementación, surgió la idea de implementar la aplicación *Bitstrips*, en las clases de inglés. Anteriormente esta aplicación digital se podía encontrar en la plataforma *Facebook*, la cual consiste en la creación de un avatar personalizado. Aquí, es posible seleccionar múltiples expresiones faciales, que pueden representar estados de ánimo o determinadas situaciones, las cuales se pueden compartir, por medio de mensajes de correo electrónico o por medio de *Snapchat*; además de la creación del avatar personalizado, anteriormente, era posible crear caricaturas y publicarlas en *Facebook*, de manera sencilla; esta aplicación, proveía diferentes escenarios en los cuales los dos avatares podían interactuar con nubes de diálogo. (Ver figura 3)

En la preparación de la actividad de creación de caricaturas con la aplicación *Bitstrips*, previamente se diseñaron una serie de caricaturas, para mostrar el resultado que podrían lograr los estudiantes (estas caricaturas fueron creadas con avatares de otros usuarios de la Plataforma *Facebook*, los cuales ya conocían la aplicación). Se les propuso, realizar la actividad en parejas para crear diálogos en inglés, utilizando temáticas básicas. (Ver figura 4)

En esta ocasión, fueron presentadas diferentes funciones de la aplicación a los estudiantes de grado 11, a pesar, que algunos de ellos, expresaron tener conocimientos sobre el manejo de la aplicación y sus funciones, otros necesitaron inducción, consecuentemente se les instruyó con respecto al uso adecuado de algunas funciones. La instrucción incluyó, cómo modificar variadas características físicas, además del uso de elementos adicionales como la vestimenta y accesorios para el personaje creado; todas estas opciones disponibles en la aplicación. Cualquier persona podía tener la libertad de seleccionar, entre una variedad de fondos coloridos representando determinadas situaciones o lugares los cuales, si se deseaba, podían ser complementados agregando diálogos o frases para interactuar de alguna manera con la aplicación y sus elementos. (Ver figura 5)

La elaboración de las caricaturas, al igual que el diseño del avatar, se acordó para ser realizado fuera de la institución; ya que no fue posible el uso y préstamo de los equipos por cronogramas cruzados con otros docentes de diversas asignaturas como sistemas y contabilidad que requerían permanentemente las salas en la jornada de la mañana. Muchos de los estudiantes expresaron no tener Internet en su casa o una computadora, así que un gran número de ellos optó por pagar tiempo de internet o solicitar alguna computadora de la institución, en jornada contraria; en este punto a pesar de existir algunos impedimentos o implicaciones tecnológicas, los jóvenes buscaron alternativas para poder realizar lo propuesto en clase. (Ver figura 6)

Se pudo ver como el aprendizaje presencial, se transformó un poco, ya que se utilizaron otros espacios para desarrollar ciertas tareas. Aquí se hace referencia a Charpenter (2013), el cual habla del aprendizaje híbrido o *Blended Learning*, en términos educativos definiéndolo, como la posibilidad que existe de combinar el aprendizaje cara a cara y el aprendizaje reforzado por medio de componentes digitales, en donde el estudiante trabaja basado en instrucciones previas

pero también tiene la posibilidad de explorar otro tipo de herramientas tecnológicas por sí solo; de esta manera va adquiriendo nuevo conocimiento, al interactuar con elementos que se encuentran en espacios alternos al salón de clase.

En el marco de la actividad del uso de *Bitstrips* y la imposibilidad de ser cien por ciento desarrollada en la IE, en este caso siendo denominada como aprendizaje híbrido, se tuvo en cuenta, el plazo de una semana para crear las caricaturas por primera vez, permitiendo así la familiarización de los estudiantes con esta aplicación, y luego adaptarla a la asignatura inglés con carácter pedagógico. Posteriormente, los jóvenes publicaron las caricaturas en la plataforma *Facebook*, donde se apreciaron sus historietas, en las cuales relataban diferentes situaciones entre estas: drama, vida cotidiana o cómicas; permitiendo explorar así, una variedad de escenarios virtuales y a la vez, practicar algunos temas gramaticales, por medio de la escritura con diálogos previamente planeados, esta vez expresados con imágenes que ellos podían seleccionar y editar a gusto guardando coherencia con la trama de cada historia.

Se exploró la autonomía de los jóvenes y la creatividad; además, de su habilidad para manejar y examinar la herramienta *Bitstrips*, enmarcada en el ejercicio de escritura en inglés, el uso gramatical y la cohesión de imagen texto; a pesar, de haber recibido instrucciones de cómo utilizar la aplicación *Bitstrips*, se puede decir, que la autonomía del estudiante se hizo notar ya que, la creación de la historia, la elección de las situaciones y el diseño del avatar, entre otros elementos fue decisión exclusiva de los participantes. (Ver figura 7)

Se hace énfasis, en el estudio de Marulanda & Berdugo (2011), en el cual se concluye, que la instrucción a pesar de denotar buena organización y sistematización por parte del docente, también, puede ser interpretada como un comportamiento excesivamente “directivo”; impidiendo que los jóvenes exploren su autonomía, además, de su interacción con alguna herramienta,

algunas directrices cuadriculadas, pueden negar la exploración de sus habilidades, o las posibilidades que, tal vez, como docentes no se alcancen a indagar o incluir, en el ejercicio educativo. Lo correcto sería motivar las posibilidades de romper el molde y los límites, en cuanto al uso de estos recursos digitales adaptados a lecciones que en algunos casos los jóvenes conocen mejor que los educadores. (Ver figura 8)

Posterior a esta actividad propuesta, como insumo para calificar algunas de las habilidades del correcto uso gramatical en inglés por medio del lenguaje escrito; los jóvenes continuaron haciendo uso de esta aplicación de manera independiente a las clases de inglés para su diversión, comunicación, y expresión con compañeros, amigos de *Facebook* y con la docente; tanto en español como en inglés. Para Placeres & Suárez (2014), la adaptabilidad en el uso de los dispositivos móviles, y sus aplicaciones se da, de manera natural; ya que los jóvenes están expuestos a estos, como una medio activo de socializar en un ambiente digital, en este caso ampliando el espectro de aprendizaje al ser direccionado pedagógicamente por los docentes.

2.2.2 Herramientas digitales para fortalecer las habilidades comunicativas de la lengua inglesa en los estudiantes de la IE Gabriel Trujillo

2.2.3 Experimentación en el uso de dispositivos alternos

2.2.3.1 Uso de celulares y cámaras para registro audiovisual por parte del docente.

El uso de equipos móviles o celulares, específicamente para las clases de inglés de la IE Gabriel Trujillo, se empleó inicialmente, como una herramienta de registro audiovisual, por parte de la docente de inglés para analizar el progreso de las competencias pragmática y sociolingüística de los estudiantes de la IE Gabriel Trujillo en el idioma inglés.

Placeres & Suárez (2014), mencionan que el uso de dispositivos móviles permiten la exploración de los entornos cognitivos, tanto individuales, como de grupos, permitiendo la construcción conjunta de saberes en lugar de solo recibir información. Así que, en el desarrollo de algunas de las clases, los estudiantes, (principalmente de los grados 10 y 11) representaron diálogos en inglés, mientras se grababa a través de un celular. El registro fue compartido en el aula de clase con los mismos estudiantes y de esta forma, se reconoció, colectivamente el trabajo realizado, evidenciando, por parte de la docente, aspectos a mejorar tales como; el manejo del discurso en cuanto a su coherencia y cohesión respecto al nivel básico de inglés, puntos favorables como la creatividad, esfuerzo individual y grupal, la implementación de temáticas gramaticales practicadas en clase y su contenido en general, entre otros aspectos. Sin embargo, al socializar con los estudiantes, se hizo énfasis en los momentos aparentemente divertidos para ellos o situaciones catalogadas como interesantes, dejando de lado, otro tipo de implicaciones, como las fonéticas o lingüísticas.

De igual manera, se pudo observar, que los mismos estudiantes grabaron a sus compañeros de clase durante algunas presentaciones orales; lo que resultó, en material compartido desde sus dispositivos móviles, acompañados de textos con su opinión, a través de grupos cerrados de *Facebook* o perfiles personales, de manera espontánea, sin ser motivados a hacerlo como compromiso académico.

En este sentido, Placeres & Suárez (2014), afirman, que el uso de los teléfonos móviles y otros dispositivos se puede tomar como “agentes dinamizadores de cambio” (p. 772); ya que muestran, otra perspectiva a la hora de sacar ventaja de estos recursos a bajo costo y al alcance de muchos para cambiar la dinámica de enseñanza- aprendizaje. Los autores previamente nombrados, enfatizan, en la implementación de estos recursos en clases universitarias, aun así, en

el artículo de Placeres & Suárez, comparan de manera amplia, el cómo se emplean estos dispositivos móviles, como redes e interconexiones símiles a procesos mentales y sociolingüísticos, en donde, la interacción permite, adquirir conocimiento mediante una serie de episodios colaborativos. Estos sucesos, proveen una perspectiva abierta a los cambios; para llevar a cabo las lecciones en el aula de clase y poner en movimiento nuevas conexiones y de esta manera, comunicar pensamientos en el mundo moderno. (Ver figura 9 y 10)

Charpentier (2013), relaciona el aprendizaje significativo, con un aumento en la facilidad para adquirir idiomas; ya que el estudiante puede interactuar con su entorno y, ver un significado diferente al meramente académico; además, de promover en muchas ocasiones el aprendizaje colaborativo ya que la interacción, en este caso con la audiencia en vivo y, a través de la cámara se vuelve significativa y permite la reflexión. Por esta razón, surge la iniciativa de grabar a los jóvenes estudiantes (inicialmente en los grados 10 y 11) expandiendo este ejercicio apreciativo, en otros de los cursos de la IE Gabriel Trujillo impartidos por la docente participante, con la misma intención pedagógica de mejorar e implementar otros recursos y metodologías que le permitiera el avance de procesos, en la adquisición del idioma inglés en la institución.

2.3.1.2 Uso de recursos audiovisuales por estudiantes y docente.

Es pertinente mencionar que en el año 2013, el coordinador académico de la IE Gabriel Trujillo, se interesó por la implementación de la tecnología. en ambientes pedagógicos a causa de la falta de este recurso en la institución y la necesidad creciente que encontró en clases de artística, inglés y biología; consecuentemente, se tuvo la iniciativa de solicitar dos televisores pantalla plana con parlantes, uno para crear el espacio de sala audiovisual de la institución, y otro, para instalarlo en el salón de grado décimo; contando con este recurso, se inició la

preparación de clases, teniendo en cuenta, herramientas tecnológicas de manera permanente en cada sesión durante tres horas a la semana. La prueba piloto planteada por el coordinador, inició en el aula de clase de grado décimo, a través de la implementación de un proyecto de aula apropiado que favoreciera la mediación de las TIC en el área de inglés por parte de la docente investigadora.

Durante las primeras clases, se implementó una serie de videos cómicos e informativos y fragmentos de series animadas, todo el material con vocabulario en inglés, con la intención de trabajar las habilidades de escucha e interpretación de diálogos, por medio de variadas situaciones e imágenes animadas. Según Charpentier (2013), el compartir este tipo de información puede proveer un ambiente agradable además de tener la posibilidad de crear espacios colaborativos por medio de la participación e interacción docente- estudiante.

Para autores como Charpentier, este tipo de herramientas y actividades, permiten pasar del modelo en donde, el docente es el centro del salón, a un modelo más centrado en los estudiantes; en el cual se les permite expresarse constantemente, motivando el aprendizaje autónomo entre ellos y que funciona muy bien como estrategia para grupos numerosos. Bajo este argumento, se les enseñó un noticiero en inglés a los estudiantes, con el fin de analizar las temáticas mencionadas. En este punto, el estudiante debía identificar los elementos utilizados para llevar a cabo la representación en video y finalmente los recursos tanto tecnológicos como de otra naturaleza que hicieron parte de ese trabajo.

Posteriormente, fue planteada la idea de realizar un magacín, definida como “‘revista ilustrada', surge en el siglo XVIII, cuando se funda la revista que lleva el título *The Gentleman's*, magacín con el sentido figurado de *magazine* 'conjunto (almacén) de informaciones', con temáticas de interés de los participantes.”(*Oxford Livies Dictionaries*, 2017). Para esto, se

desarrolló la creación y planeación de un magacín escolar, el siguiente fue el derrotero de esta propuesta metodológica.

Plan *Magacín*: Diálogos – Capítulo 2

La docente en clases previas recomendó formar grupos de estudiantes para trabajar el magacín, explicado previamente para así poner a elección de los estudiantes varias categorías:

Farándula

Informes institucionales

Moda

Deportes

Reporte del clima

Salud

Actualidad

Recetas

Noticias locales

Entrevistas

Algunas de las categorías no fueron seleccionadas, sin embargo, varias de ellas fueron implementadas para el ejercicio del magacín, tomado, como ejemplo, un video de *YouTube*, de unos estudiantes de grados básicos de un colegio provenientes de Norte América, los cuales realizaron una serie de mini noticieros en su lengua materna, inglés.

Con este proyecto, se determinaron algunos aspectos como la autonomía de los estudiantes para la selección de las temáticas, la distribución de los roles en cada uno de los grupos conformados y el desarrollo del libreto. En este sentido, Charpentir (2013), argumenta que; *technology promotes autonomous learning on the three main areas of autonomy: choosing materials, defining objectives and evaluating or learning outcomes* (p 8 In book 455) "La tecnología promueve el aprendizaje autónomo en las tres áreas principales de autonomía: la elección de materiales, la definición de objetivos y la evaluación o resultados de aprendizaje". Charpentir (2013).

Este planteamiento, sugiere que la tecnología, considerando su uso, puede traer beneficios concernientes al desarrollo de diversas habilidades esquemáticas, al momento de organizar nuevos conocimientos con conocimientos previos; además, de la adquisición y apropiación de los primeros, ya sean necesidades, planteamientos, selecciones y demás componentes en el proceso creativo por parte de los estudiantes.

El trabajo, realizado con los educandos de la IE Gabriel Trujillo, la información investigada al igual que los recursos (videos, imágenes, diálogos, entre otros) fue presentado en vivo frente a sus compañeros. Aquí, los jóvenes tuvieron la opción de utilizar tarjetas como ayuda para recordar lo que debían decir y elegir el recurso más apropiado para compartir su presentación.

Fragmento de registro

Merly: Good morning, my name is Merly Vanessa, with you the last news of the famous, singer Vallenato Silvestre Dangond is very happy with his son Lucas Dangond in their group.

That's another courtship, but not to celebrate. Kimberly Reyes and Rico ended their dating relationship in 2013, it was rumored they experienced a difficulty in the relationship. They took the decision to finish the relationship. (Introducción en inglés sobre el noticiero por parte de una estudiante de grado 10) (Ver figura 11)

En este caso, fue la presentación de los hechos sucedidos en Colombia en los cuales se ve al ESMAD usando algunas de sus armas contra participantes de marchas. Los estudiantes, tomaron este hecho como insumo, para mostrar una de las secciones del Magacín; ellos se encargaron de redactar un resumen de la noticia en inglés, para así, poder incluirla en el ejercicio propuesto en esta serie de presentaciones orales. (Ver figura 12)

Respecto al objetivo de esta clase de actividades, durante la implementación del curso donde se adquieren competencias en una lengua extranjera, Charpentier (2013), señala que la oferta es

amplía en posibilidades, cuando se trabaja en el fortalecimiento de la adquisición de léxico y, estructuras gramaticales, a través, de la tecnología; facilitando diferentes funciones comunicativas al hacer uso de actividades interactivas.

Los estudiantes utilizaron diversas secciones del magazín, para desarrollar sus libretos, la sección de modas fue una de ellas.

A continuación, estudiante comparte con sus compañeros una sección de moda que planeó para la clase de inglés a través del uso de video. (Ver figura 13)

Fragmento de registro:

Jannia: Hello, I'm Jannia R; she is Yeimy C, welcome to news GT. Today is September 4th we will present the news of the weather fashions.

Yeimy C: the weather. In Nigeria the weather is cold in the months of March to November, the weather is more windy in the months of December and January...

Jannia: hello, my section is fashion

Interview (se realiza una entrevista, previamente preparada por parte de la estudiante siendo espontánea para la docente; basado en las ayudas visuales, el clima y demás temáticas mostradas en la nota de las jóvenes)

Jannia: you are a tourist (hablándole a la profesora asumiendo que es una turista)

Jannia: what do you think about La Virginia?

Teacher M: I think La Virginia is really hot but I really love the people who live there.

Jannia: yes, really really hot. Ok...What can you do in La Virginia?

Teacher M: I think you can hang out with your friends, have a good time with them there eating drinking something or eating an ice cream.

Jannia: Can you swim in the river here?

Teacher M: Emmm, that's a tricky questions because I know many people from here swims there in the river but I couldn't do that.

Jannia: For me it's impossible...And what do you like from La Virginia?

Teacher M: I like the people because a lot of people who lives in La Virginia are students of Gabriel Trujillo and that's the main reason.

Jannia: Ok, thank you and thanks for your attention.

Charpentier (2013), apunta hacia esta clase de interacciones entre estudiante y docente, con ayuda de elementos significativos para los jóvenes; como la posibilidad que la tecnología promueve en ambientes escolares, donde, el aprendizaje colaborativo se hace significativo y valioso para los dos actores, en este caso, la interacción permitió conocer opiniones de ambas partes mediadas por el ejercicio del dialogo en inglés con ayudas audiovisuales. (Ver figura 14)

Fragmento de registro:

Alejandro: Hello, today we have the inauguration of the Rose of Guadalupe, and in Camera for memory USB to help in the program, it was two months ago. In sports we have to David...Go ahead, David!

David: Good morning New York, yesterday the Miami hits winner in the game of basketball. In other news the claps for red bulls in the difference two for three for Chicago in the international soccer the Barcelona winner one for cero in the league for Spain. And now come on with the weather. (Ayudas visuales a medida que explican, diapositivas relacionadas con la temática tratada)

Juan C: Hello, my name is Juano Du Santo. Now in the climate you can see a hurricane in Oklahoma and yesterday was a storm in Manhattan. Come on with our correspondent Adam Sandler. Go ahead, Adam?

Luis: (En una grabación previa a la clase, en un espacio externo simulando estar en otro país y hablando simultáneamente o en transmisión directa con el estudio del noticiero, en este caso el aula de clases)

Juan C: Adam, Adam?

Luis: Good morning New York, I'm Adam, it's very dangerous (salta un gran charco) Ok, ok, last night was a storm here in Manhattan and many houses were destroyed. OK

Juan Carlos: Adam? ...ok in other news an old woman with a cat disappeared. Come on with our correspondent Jay, Jay?

José: (en otro video simulando estar en vivo y en directo) Ok I am here in the place where an old woman disappeared and the cat (un gato de felpa cae de un árbol mientras el joven es filmado diciendo las palabras previamente escritas) "risas de la audiencia"...

Esta primera parte, fue grabada con celulares y se recurrió a la ayuda de varios estudiantes que voluntariamente, realizaron las grabaciones.

Los jóvenes se observaron actuando, e interactuando en aquellos videos, simulando así los reportes, que se hacen tipo video llamada o micro ondas utilizadas en los noticieros reales. En este caso, los estudiantes dibujaron un mapa de los Estados Unidos para indicar, desde que lugares reportaban la noticia, contando con personal en el supuesto estudio de grabación.

Este tipo de ejercicios los menciona Placeres, & Suárez, (2014), al concluir, que la sola sugerencia de la implementación de una tableta o un teléfono celular, dentro de un aula de clase potencia la innovación de los educandos. De esta manera, se adapta cada día más, a la

implementación positiva y paulatina dentro de las aulas de clase de estos avances tecnológicos para cambiar la metodología y las dinámicas tradicionales por propuestas diferentes, aquí es donde se ve la necesidad de pensar en aquellos entornos formales e informales de enseñanza-aprendizaje según los autores.

Se presentaron algunos pequeños problemas técnicos, sin embargo el esfuerzo, la voluntad y la buena actitud; además, del respeto se notaron por parte de todos los compañeros de curso.

Hubo risas y un buen ambiente de participación, admiración hacia los compañeros y aprendizaje colaborativo.

Gramaticalmente, hubo ciertos errores en cuanto coherencia, estructuras gramaticales y pronunciación, sin embargo fue satisfactorio considerando que los jóvenes no habían participado en alguna actividad de esta naturaleza, practicaron sus conocimientos básicos en inglés asimilados a lo largo del periodo escolar, condensados en una actividad alternativa a un examen escrito. En este aspecto se crearon nuevas oportunidades de evaluación además, de comunicación como relata Charpentier (2013), donde también se reduce el estrés del estudiante a las pruebas escritas en las cuales se limitan las habilidades adquiridas a evaluar.

2.3.1.3 Implementación de video como herramienta autónoma de producción oral y escrita.

Al iniciar el siguiente periodo escolar, a los jóvenes de los diferentes cursos, de la I.E. Gabriel Trujillo, que estaban participando de este proyecto académico, se les entregó el plan de estudios y las temáticas correspondientes, con esto también se les enseñó la metodología del trabajo o proyecto final, entre las opciones estaba presentar un trabajo escrito para evaluar los conocimientos adquiridos durante el periodo escolar o también podrían presentar una producción original en video donde tendrían que diseñar ya fuera un comercial (estudiantes de grado 10 y 11), o un show de entrevistas (grados 7), se propuso, que el número de integrantes por video,

fuera ilimitado; teniendo en cuenta que cada estudiante debía cumplir con algún papel dentro de la producción, para apreciar su práctica en cuanto a la pronunciación y el manejo de las estructuras gramaticales y el vocabulario visto en aquel periodo escolar.

Todos los jóvenes sin excepción, seleccionaron la opción en la cual debían realizar una producción de video. Posterior a la votación, se les mostró algunos videos tomados como ejemplo durante una de las clases de inglés, en donde se apreciaron comerciales reales, producciones cortas y shows de entrevistas para fijar las pautas del formato improvisado, que se intentaría organizar; teniendo como objetivo secundario la diversión, el aprovechamiento de la creatividad y, la exposición de los jóvenes a este tipo de contenidos, que podían tomar como ejemplo, desde su experiencia como televidentes. Para esto ellos utilizaron sus recursos disponibles tales como celulares, cámaras de computadora y cámaras digitales además de utilería y vestuario a su alcance. Placeres & Suárez. (2014), destacan el uso de dispositivos móviles para la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés proveyendo de significaciones diversas al uso de estos “repertorios tecnológicos” Zúñiga (2012), en el contexto pedagógico.

Se realizó una lluvia de ideas, en cada uno de los sub grupos, para iniciar con una especie de *story board* en el cual narrarían la historia; las escenas, el rol de cada personaje y un diálogo informal en inglés. Lo primero en la lista a entregar, debía ser la idea principal de lo que deseaban desarrollar y el diálogo que entablarían, para su oportuna revisión por parte de la docente. La interacción y el aprendizaje colaborativo fueron indispensables para esta etapa del ejercicio. Isisag (2012), por su parte resalta la riqueza de este tipo de interacciones a la hora de aprender un segundo idioma, cada uno de los actores aporta ideas y tiene la posibilidad de enriquecer cada etapa de creación, o el proceso de aprendizaje de sus propios compañeros de clase.

El desarrollo de la primera parte, tenía la posibilidad de ser realizado en el aula de clase, las grabaciones debían ser en espacios a elección del estudiante como sus hogares, al aire libre o en diferentes escenarios de la institución, en horario contrario al escolar; para tener más facilidades de tiempo y preparación. Los estudiantes recibieron una breve instrucción por parte de la docente de inglés, de cómo utilizar el programa *Windows Live Movie Maker*, por si deseaban editar sus trabajos agregándoles música o efectos de color. La docente, también contó con la colaboración de instrucciones y monitoreo del trabajo, por parte de un grupo de estudiantes en particular; que previamente al trabajo propuesto en clase, realizaban pequeñas producciones de video independientes. La docente se percató del interés de estos estudiantes por las producciones visuales al llevar a cabo el primer trabajo de video del *Magacín*, descrito al inicio de este apartado.

La intención principal de este ejercicio, además, de motivar la apropiación de las herramientas tecnológicas, también fue la “personalización de la producción de contenidos y entornos” (Gros, 2011, p.104) donde, se da paso a los estudiantes, para que ellos también sean creadores de contenido por medio de los recursos teórico prácticos proporcionados por el facilitador de determinado programa. Todos los jóvenes tuvieron aproximadamente de 15 a 20 días para la entrega de este trabajo. (Ver figura 15)

Un grupo, decidió realizar una entrevista a la celebridad Lionel Messi. La entrevista se enfocó, a preguntarle al futbolista sobre la copa del mundo, las diferentes habilidades que él tiene y los equipos de futbol en los que ha estado. Además se realizan preguntas relacionadas con la vida personal del jugador y por qué seleccionó dicha profesión. Finalmente la joven indaga sobre la opinión que tiene del jugador James Rodríguez, otro jugador de futbol de origen colombiano. El video tuvo una duración de 2:32 minutos, la calidad del audio fue relativamente buena y, se

logró distinguir cada palabra pronunciada por los estudiantes. El video fue realizado en la casa de la estudiante, con un celular inteligente por uno de sus compañeros de clase.

La entrevista llamada “Las Divas”, en la cual simulaban entrevistar a Natalia Paris, se enfocaron en preguntar acerca de su profesión, en realidad no se alcanza a escuchar muy bien lo dicho por las dos jóvenes, ya que la grabación contaba con bastante contaminación auditiva y no tuvo un lugar adecuado, para la realización del video, lo último fue explicado por ambas jóvenes; así que el ejercicio, en este caso fue menos completo, ya que la docente no pudo evaluar la calidad y coherencia del uso gramatical, sin embargo, se valoró el diálogo escrito por ellas. Este video tuvo una duración de 58 segundos. (Ver figura 16)

El siguiente vídeo desarrollado por los estudiantes, fue el de tres jóvenes que representan una entrevista a; María Belén y Ana Lucia Domínguez, el joven estudiante, hace el papel del periodista mientras las dos chicas representan a las dos artistas seleccionadas. En este diálogo, los jóvenes realizaron gran parte de la entrevista en inglés; aunque hicieron uso de algunas palabras en español ya que encontraban difícil pronunciarlas y conjugarlas en inglés, la grabación tuvo una duración de 1:33 minutos, los jóvenes utilizaron vestuario y un escenario adaptado y seleccionado por ellos para esta representación. (Ver figura 17)

Otro grupo de estudiantes, idearon un comercial para hacer publicidad a una marca de chocolates, los cuales son realmente una micro empresa, que los jóvenes crearon en otra asignatura y tomaron ventaja del trabajo de inglés para publicitar su marca. En la primera imagen aparecen los estudiantes marchando sin mucha energía en un parque de la zona simulando un ejército. En el video aparece un coronel representado por una estudiante, quien evidencia el desaliento de los soldados, y lo resuelve entregando a cada personaje un chocolate para adquirir más energía. (Ver figuras 18 y 19)

Los estudiantes, crearon un lema en inglés para desarrollar este ejercicio y fabricaron chocolates reales, para la representación, la cual tuvo una duración de 58 segundos. Los jóvenes, contaron con ayuda de varios estudiantes, como extras en aquel video y, un camarógrafo quien utilizó un celular para grabar. Los subtítulos en español fueron agregados con *Windows Movie Maker*, por los mismos estudiantes al igual que los créditos del trabajo. En este punto los jóvenes, no dependieron de la instrucción de la docente, para agregar los subtítulos; este caso representa el uso del aprendizaje informal o empírico del cual Cobo & Moravec (2011), hacen referencia.

Otro comercial, muestra como los jóvenes, tomaron un producto existente; la gaseosa *Sprite*, e inventaron una idea, basados en publicidad vista en televisión. En esta ocasión, se representan a sí mismos, como un grupo de amigos que tienen muchas tareas para hacer y, se encuentran realmente cansados, desean tomar un descanso y resuelven refrescar su “mente y cuerpo”, con una *Sprite*. El video fue filmado en la casa de uno de los estudiantes con un celular inteligente, se hicieron tres tomas y se pegaron en con el programa *Windows Movie Maker*, el video tiene una duración de un minuto con 21 segundos. (Ver figuras 20 y 21)

Un grupo de cinco estudiantes, representaron un comercial basado en la publicidad de *Open English*, vistas en televisión, imitaron completamente el diálogo de uno de estos comerciales y, se distribuyeron los roles, el comercial contó con efectos de neblina, polvo y el fondo, con la marca *Open English* para concluir. Este tuvo una duración de 48 segundos y, fue filmado con una cámara digital estándar. Esta experiencia, en la cual los jóvenes tomaron referencias de los medios de comunicación; lleva a pensar, a lo que Gros (2011) denomina como; “Personalización de la interacción con el contenido” (p.104), donde la interacción de contenidos, se hace por medio de la accesibilidad que el educando tenga a información, la cual es probable, sea relevante

para él; así traduciéndola y adaptándola a sus propias estrategias autónomas, a partir de instrucciones, además de fomentar su creatividad, reutilizando elementos para personalizarlos; siendo este el caso del comercial interpretado por los jóvenes de la IE Gabriel Trujillo. (Ver figuras 21 y 22)

Los estudiantes de grado 11, que decidieron realizar un corto, cambiando un poco la didáctica de la realización del comercial; para ello tomaron la iniciativa de extenderlo y realizar una pequeña película. Los jóvenes, informaron de su iniciativa a la docente, para contar con su apoyo en el ensayo sobre la pronunciación en inglés y, sugerencias en el contenido de los diálogos; la docente les colaboró en esta parte y los jóvenes idearon la historia, utilizaron su entorno y los recursos disponibles, al final, lograron un producto totalmente original donde el humor y el misterio fueron parte del relato. (Ver figuras 23 y 24)

El video tiene una duración de 6 minutos con 40 segundos, fue realizado con una cámara compacta digital, fue editado por los jóvenes en diferentes sesiones en la casa de uno de ellos con el programa *Movie Maker*; los diálogos son completamente en inglés, el video cuenta con subtítulos en español ya que la idea de esto era presentar esta serie de videos frente a la clase y algunos de los estudiantes decidieron agregar este recurso.

El video trata de promocionar una tableta además de contar la historia de *John Mcfly* y Carolina en el programa *Men To Limit*, aprendiendo así una historia de vida, como los jóvenes lo mencionan en el video.

El argumento del video es que Carolina, le vende una tableta a *John Mcfly*, él sale de la tienda de Carolina, tres horas después regresa alegando que la *tablet* no sirve, él le reclama y ella en lugar de regresarle el dinero, huye; él la persigue y aparentemente desea golpearla o agredirla con un arma, ella alcanza a tomar el teléfono y llama a la policía, el oficial que la atiende va

auxiliarla inmediatamente, pero es seguido por un hombre misterioso enmascarado. El policía finalmente llega donde está la víctima y la encuentra con el agresor y lo arresta. El abogado de John *Mcfly*, llega y al contarle la situación, menciona que el caso es muy complicado ya que atacó a una mujer hermosa y trabajadora. *Mcfly*, es llevado a juicio y es encontrado culpable y condenado a cinco años de prisión en la cárcel de New York. El presentador finalmente menciona que todo le ocurrió a *Mcfly* por no haber comprado la nueva *Tablet* de la marca XX.

Se realizó la publicación del video “*Men to Limit*” en la red social *Facebook*. Los estudiantes y compañeros de los jóvenes que realizaron el video, hacen comentarios positivos, además resaltan el resultado del proyecto, utilizando la red social a modo de foro interactivo y de opinión. Para Gros (2011), esta herramienta de interacción por medio de foros permite al educador analizar de manera más coherente y exacta las competencias desarrolladas en diferentes actividades o las que pueden necesitar ser reforzadas, al igual que la opinión de los educandos para así replantear estrategias.

Días después de la entrega de los videos, se realizó la Feria de la Ciencia, la Creatividad y la Tecnología de la institución educativa Gabriel Trujillo y, la docente propuso, presentar una serie de videos seleccionados de los que habían realizado los estudiantes de los cursos 7, 10 y 11; para esto, se dispuso un espacio en un salón provisto de video proyector, dos parlantes y la computadora portátil de la docente. En esta feria se presentó también, el producto visual realizado como proyecto o evaluación de las clases de inglés.

Niños y jóvenes de diferentes grados, asistieron a la presentación oficial de los videos, con un balance altamente positivo para todos. Para Cobo & Moravec (2011), este tipo de ejercicios de prácticamente, “hágalo usted mismo”; con referencias previas e instrucción sin ejercer presión o

limitando al estudiante, genera un aprendizaje basado en los mismo contenidos desarrollados por el usuario lo cual hace que sea significativo además de memorable.

2.2.4 Ejecución II

2.2.4.1 Software *GOanimate*

El programa *GoAnimate*, es un *software* en línea interactivo, el cual presenta algunos personajes prediseñados con variedad de escenarios y, permite la posibilidad de agregar música, movimiento a los dibujos y, voz con pronunciación en inglés; además, de otros idiomas; el sistema de voz, se activa al ingresar un texto que se reproduce como audio; además permite agregar nubes de diálogo en forma simultánea. El programa, cuenta con acciones de animación básica, tales como; movimientos y expresiones gestuales, que permiten dar más vida a los personajes e interactuar entre estos. Permite también escoger una gran variedad de estados de ánimo, dependiendo de la historia que se desee contar. (Ver figura 27)

En la clase de inglés, se tomó ventaja de este *software*, a pesar de que para su acceso hay que pagar una cuota mensual; pero cuenta, con un periodo de prueba gratis de 14 días, en el cual se pueden diseñar animaciones cortas con todos los beneficios del acceso pago.

Previo a la implementación del *software* para la clase de inglés, la docente realizó algunas animaciones de prueba y vio diversos tutoriales, para posteriormente llevar estos conocimientos a los estudiantes de grado 11. Se solicitó la sala de sistemas con mucho tiempo de antelación, para poder hacer uso de la aplicación y así poder cumplir con el objetivo propuesto. El diseño de una sesión o curso en sí, es fundamental. De acuerdo, con Charpentier (2013), un buen diseño complementado con herramientas o metodologías, brinda la oportunidad a los estudiantes de seleccionar a partir de un abanico de posibilidades las actividades, en este caso acciones dentro

del mismo *software*, que deseen implementar, para hacer algún tipo de acercamiento al idioma aprendido, replicando su necesidad o simplemente su punto de enfoque dentro de alguna actividad.

Durante el desarrollo de la clase, se contó con la suerte de tener acceso a los computadores portátiles, los cuales se encontraban funcionando en buenas condiciones; algunos de ellos presentaron problemas de conectividad, pero se propuso ver la sesión, la cual fue dictada en inglés y en español, lo correspondiente a las instrucciones sobre el manejo de la aplicación; se dividieron los estudiantes en grupos de dos o tres, aplicando así nuevamente, el aprendizaje colaborativo.

En ésta clase, se pudo explicar en su totalidad la funcionalidad de la herramienta digital y los beneficios que tenía para el aprendizaje del inglés; mediante la práctica de la habilidad de escucha y la conexión en la habilidad de redactar diálogos provistos de cohesión y coherencia, en una lengua extranjera, para tomar ventaja de la pronunciación y las voces con acento americano y británico; también tuvo como propósito, la evaluación de algunos conocimientos gramaticales en inglés. En este punto, Charpentier (2013) en su análisis dice que, a través de la tecnología se pueden evaluar conocimientos por medio de proyectos de esta naturaleza, para eliminar ciertos sentimientos negativos que los jóvenes experimentan o dicen experimentar al momento de ser evaluados con lápiz y papel.

El aprendizaje invisible, del cual hablan Cobo & Moravec (2011), podría estar implícito en esta clase de actividades y en el uso de software informal, ya que, como los autores lo mencionan, hace parte de herramientas, que no fueron precisamente desarrolladas para los propósitos en los cuales se utilizan; en el caso de este trabajo, el software *GoAnimate*. Para Cobo & Moravec, la posibilidad de desarrollar nuevas habilidades y conocimientos invisibles para la

educación tradicional, o los típicos modelos de evaluación del conocimiento, solo se pueden vislumbrar, con los usos de tecnologías de la comunicación y la información, altamente heterogéneos, repletos de diversidad.

Durante la clase, los jóvenes tuvieron la posibilidad de abrir un usuario y una contraseña, para poder acceder al servicio; además, iniciaron con las animaciones, aunque para algunos fue un poco tedioso respecto a la conectividad, para otros fue un poco más llevadero. Se dedicaron dos sesiones de la asignatura inglés, cada una de dos horas para desarrollar este ejercicio, en las cuales los jóvenes debían crear una historia y un diálogo corto conectando así, los escenarios provistos por la aplicación con la historia y los diálogos de estas. Sin embargo, dos grupos de trabajo, cada uno de tres estudiantes, finalizaron el proceso de creación por fuera de la institución educativa.

Las animaciones, fueron de temáticas de libre selección por parte de los educandos, algunos escogieron temáticas relacionadas con el amor, la auto superación, reflexión, amistad; algunas animaciones tuvieron relación con películas vistas previamente por los jóvenes o programas de televisión, tales diálogos en inglés fueron creaciones propias de los jóvenes, los diálogos fueron contextualizados a partir de contenidos experimentados o vistos en la televisión por ellos; de esta manera, se puede ver reflejado lo que dice en el trabajo de Jaimes & Jaimes (2015), cuando se presta importante atención al contexto, en el momento de dominar una segunda lengua, en este caso el inglés, ya que, ésta adquisición, no puede ser ajena a su conexión con la lengua materna, en donde su desarrollo, requiere de manejo gramatical, además, del contexto en el cual será utilizado este conocimiento. (Ver figuras 28, 29 y 30)

En este proceso de creación de animaciones, se pudo entablar un diálogo con algunos puntos de vista nombrados por Charpentier (2013), donde los educandos pueden explorar su proceso

independientemente, de que la enseñanza se enfoque, en lo que el docente sabe, trayendo así, sus conocimientos informales o naturales que según Cobo & Moravec (2011), revolucionan la configuración del aula de clases, replanteando las aproximaciones que tienen los jóvenes al conocimiento.

2.2.5 The Silent Age

Es un juego de ciencia ficción descargable para *smartphones* y tabletas. La historia inicia, con el personaje principal, el cual desea averiguar detalles de su pasado; para poder avanzar en esta historia, se tienen que resolver los acertijos, que aparecen, cuando el usuario toca algún ítem de cualquier lugar donde se encuentre *Joe*, el protagonista. La aplicación tiene la opción de ser jugada en inglés además de otros idiomas.

El juego, maneja textos provistos de un contexto rodeado de misterio; además, de diferentes tiempos, ya que la historia precisamente se trata de una máquina de tiempo relacionando sucesos del pasado con el tiempo presente; los acertijos o comentarios de *Joe*, aparecen en variados tiempos gramaticales implícitos; haciendo de este juego una historia interactiva donde el jugador tiene la posibilidad de relacionarse con el vocabulario, la historia y la vida del personaje; de ésta manera aplican conocimientos previos del idioma objeto de aprendizaje; siendo en este caso denominado como aprendizaje invisible, que para Cobo & Moravec (2011), como anteriormente se había mencionado, evocan la inclusión de las TIC en el aula de clase o en cualquier otro espacio, las cuales no son comúnmente utilizadas en la educación tradicional, pero que sirven para impulsar a los estudiantes, a explorar variadas competencias, conocimientos y, destrezas; que según estos autores, se pueden traducir en, habilidades empleadas en diferentes contextos; ya sea laboral, educativo, o simplemente en la vida cotidiana de los educandos; preparándolos así

para actualizar sus conocimientos, ya que las habilidades comunicativas de los jóvenes, se hacen más adaptables a múltiples situaciones, sobre todo, con esta clase de dispositivos y programas para el aprendizaje de los idiomas. Esta adaptabilidad es fundamental, según Gros (2008), es “enseñanza situada”, la cual se enfoca principalmente de la práctica en el contexto, para lograr un aprendizaje o “proceso de enculturación”, al cual solo se llega haciendo.

El uso del juego: *The silent age*, implica un reto mental, ya que el usuario debe observar para poder avanzar en la historia y así descubrir nuevas pistas; además, debe saber interpretar los textos, afinando su competencia lingüística. Para Cobo & Moravec (2011), el poder desarrollar este tipo de habilidades, en este caso la habilidad lingüística, viene directamente, “de dinámicas muy cotidianas, como la observación o el hecho de aprender haciendo, buscando y/o, resolviendo problemas desde contextos no institucionalizados” en la opinión de Cobo & Moravec y Gros (2011), los procesos de interacción con herramientas como la computadora, proveen una amplia oferta de procesos para la comprensión y, la solución de problemas de manera conjunta, haciendo un intercambio de conocimientos, construyendo estos mismos por medio de la interacción; no solo estudiante- computadora, sino también la posibilidad de construir conocimientos por medio de la interacción, de los mismos estudiantes, para compartirlos comprendiendo que se tiene un propósito grupal.

El juego se utilizó en las clases de inglés, como un complemento a la comprensión lectora, la interpretación de imágenes y su conexión con el entorno y el texto, en este ejercicio, la docente desarrolló, una serie de preguntas puntuales relacionadas con la historia del video juego; para esto, previamente jugó *The silent age*, con el fin de diseñar la metodología de implementación para esta aplicación.

Se decidió hacer el ejercicio con grado 11, para esto los estudiantes, debían formar pequeños grupos de trabajo, aplicando así, el aprendizaje colaborativo y la mediación entre estudiante-medio tecnológico; Gros (2011), dice que el aprendizaje mediado por herramientas digitales, permite sacar de un posible aislamiento al estudiante, proveyendo espacios para interactuar, compartir saberes y objetivos, además de distribuir las responsabilidades dentro del equipo; pensando el hardware, como herramienta de mediación en procesos de aprendizaje.

El video juego, fue presentado en el aula de clase por la docente, a los jóvenes se les dio la instrucción de descargar la aplicación en sus teléfonos inteligentes empleando el *WIFI* de la institución educativa Gabriel Trujillo, inicialmente se presentaron dificultades para bajar la aplicación; en este caso de la totalidad del grupo, que en ese momento era de 23 estudiantes, solo 15 contaban con teléfono inteligente funcional o *Tablet* y de este número, solo 8 tuvieron la posibilidad de descargar la aplicación, así que la dinámica del ejercicio se complicó un poco debido a las implicaciones tecnológicas, tales como: la accesibilidad a equipos y la conectividad a internet.

En la primera sesión se tuvo que cancelar la práctica del juego, sin embargo se escribieron las preguntas para que los jóvenes las analizaran, se les recomendó intentar bajar la aplicación del juego en otro espacio alterno a la IE.

En la siguiente sesión de clase, 10 de los estudiantes contaban con la aplicación, durante el desarrollo de ella, los dispositivos de dos estudiantes fallaron, así que la docente, hizo uso de su teléfono inteligente y tableta para resolver esta situación, haciendo el préstamo de estos dispositivos a los educandos correspondientes, los cuales se encontraban en grupos de trabajo. Los estudiantes expresaron su interés por descubrir el final de la historia, sin embargo en la tercera sesión de clases, se presentaron nuevamente múltiples dificultades y se detuvo la

actividad. A pesar de esto, varios de los estudiantes decidieron continuar jugando de manera independiente, posterior a lo ocurrido la docente tuvo presente el trabajo desarrollado hasta el momento, para incluirlo dentro de la suma de notas.

La docente, mediante la implementación de ésta aplicación, tuvo la posibilidad de desarrollar diversas estrategias de lectura, mediadas por el contexto, haciendo de ésta experiencia, un aprendizaje experimental de exploración y planteamiento de soluciones. De acuerdo con Gros (2011), la exploración de nuevos contextos de aprendizaje, debería ser considerada como una tarea fundamental en el rol del docente, transformando así la función de los educadores al igual que la modificación de los ambientes de aprendizaje. Gros, también habla acerca del papel de la lectura, y la manera en la cual los estudiantes la ejecutan actualmente. Para este autor, generalmente, se hace una lectura superficial de ciertos documentos, donde los estudiantes no se plantean interrogantes más allá, de lo que arrojan determinados documentos o libros de texto; para aprender cualquier asignatura, esto permite realizar un contraste, en el caso en que se usó esta aplicación, para motivar la lectura de una lengua extranjera para los jóvenes de la IE Gabriel Trujillo. El reto fue crear y despertar, la necesidad de analizar los acertijos o las palabras claves dentro del video juego, para poder continuar en el mismo. De haber tenido las herramientas necesarias, es probable que los resultados hubiesen sido mucho más satisfactorios al poder concluir el ejercicio de comprensión lectora en la lengua inglesa.

Uno de los talleres aplicados para evaluar este juego fue el siguiente:

Workshop

The Silent Age- chapter 1

Solve the video game and help the main character by finding the answers.

1. When does the story start and what have the jobs of the main character been?

2. What is written in the note, next to the yellow door?
3. How many years has the main character been working there in that place?
4. Does his boss know his name? What do they do in that building and what did his boss call him for?
5. Who is Frank, what did happen to him and which were his assignments?
6. What is the time difference between Copenhagen, Bruxelles and Amsterdam according to the watches in the boss office?
7. Who is “Goldie” and why is this character important?
8. What does Goldie do when Joe shows her the blood?
9. What did Joe find downstairs?
10. What is it going to happen according to the old man and what does he say? What is Joe’s reaction? Explain. (Ver ilustraciones de evidencia de aplicación del taller)

2.3. Momento 3. Control: Compartiendo el mundo por medio de ojos y mente. Hardware y software humano

2.3.1: Conversatorio- Aplicación de las TIC en el ambiente escolar

Para culminar con la experiencia docente, aplicando varias herramientas digitales no convencionales para la enseñanza- aprendizaje del inglés, se realizó un conversatorio con educandos de grado 11, los cuales oscilan entre los 17 y 18 años. Se diseñó, una serie de preguntas abiertas, las cuales recogen las opiniones, sugerencias, y pensamientos de los jóvenes estudiantes, respecto a su perspectiva en torno a la tecnología de la información y la comunicación; su uso en la educación respecto a su experiencia en la I.E. Gabriel Trujillo (sede principal-secundaria), enfocadas principalmente en las clases de inglés de esta institución.

En el análisis de esta etapa, se hizo necesario seleccionar algunos apartados del conversatorio que tuvo duración de aproximadamente una hora.

El conversatorio inició, con el interrogante sobre la edad los jóvenes, al momento del primer contacto con la tecnología digital haciendo referencia a computadoras y dispositivos móviles; Placeres & Suárez (2013). Con relación a su uso, cuatro de ellos respondieron que, aproximadamente entre los 8 y 12 años ya habían tenido algún contacto con estas tecnologías, los demás compañeros que no respondieron verbalmente, ellos asintieron y estuvieron de acuerdo con esta respuesta, además de esto también comentaron, que se iniciaron en el uso de una computadora al utilizar el software “mi primera encarta”; todos ellos agregaron que generalmente utilizaban computadoras o celulares para jugar mientras que uno de ellos resaltó, que su uso era para hacer tareas y otro de ellos señaló el uso del Messenger. Para Placeres & Suárez (2013), el uso de dispositivos móviles para este tipo de propósitos es altamente popular

entre la población juvenil en diversos entornos. Esta opinión se evidencia en uno de los fragmentos de la entrevista realizada a los jóvenes de la IE Gabriel Trujillo.

“¿Cómo fueron sus inicios respecto al uso de las tecnologías, para qué las usaban, a qué edad más o menos?

Todos: ¡Para jugar!

Camilo: como a los 10 años

Kendy: como a los 8 años

Carlos: como a los 10 años

Steven: como a los 12 años

Mónica: ¿Para qué más usaban inicialmente las tecnologías?

Kendy: ¡Para hacer tareas!

Steven: en “Mi primera encarta”.

Yeison: Ya después de jugar, vino el Messenger”

Al interrogar a los educandos, acerca de la frecuencia con la cual utilizan la tecnología, en su mayoría respondieron, que su uso es periódico enfatizando que casi todos ellos hacen uso de esta en “cada momento del día” ya que cada uno cuenta con “Smartphone” según varios de ellos, exceptuando a uno de los jóvenes, el cual comenta que no cuenta con celular inteligente, ni con computadora en su casa, sin embargo cada dos días paga internet en algún lugar que preste este servicio para tener acceso a la red. Seguido a esto, al preguntar sobre el acceso a internet, en los hogares de los jóvenes entrevistados, tres de ellos responden que no cuentan con este servicio pero lo usan. En relación con esto, de acuerdo con *British Council* (2015), anteriormente los colombianos, no podían acceder tan fácilmente como lo hacen ahora a las computadoras, los teléfonos inteligente o el internet. En cuanto al cambio que se ha experimentado, *British Council*,

resalta, el incremento de usuarios de redes sociales o de internet en el país; con esto se subraya, el avance en cuanto al número de personas, que adquieren el idioma inglés a través de estas redes y su exposición a la lengua, además de su interés por adquirirla, teniendo como objetivo tener mayor acceso, a fuentes de información online.

“Todos: Diario!

Steven: Cada dos días.

Kendy: Cada minuto, cada segundo, hasta las 2:30 am

Karol: Más o menos el 90% del tiempo, la pasamos en internet.

M: ¿Ustedes cuentan con Smartphone, hay computador en su casa, internet?

Steven: Yo no!

Yeison: Si.

Kendy: Todos tienen Smartphone.

Steven: ... más o menos. Porque si yo voy y pago, ¡accedo a un computador!

M: Y bueno, ¿tienen accesibilidad a internet en su casa?

Todos: si.

Steven: No.

Stefani: No, ¡yo no!”

También, se les preguntó, acerca de su perspectiva frente a la frecuencia, con la cual veían contenido o información en inglés en la red, o fuera de esta, en su contexto o en la televisión; los jóvenes comentaron de manera individual, refiriéndose a que ellos, generalmente encontraban información en inglés en letreros del colegio, en el municipio de La Virginia, hogar de muchos de ellos; en información de internet, en el inicio de sesión de Facebook, en sitios turísticos, en el aeropuerto, en la universidad, en la televisión, en la música, en el municipio de Cartago, en el

cine; además de revistas, libros y centros comerciales. Esta respuesta, trae a colación la perspectiva de Charpentier (2013), para quien el acceso abierto a la información, tanto en la red, como en comunidades y contextos diversos; ha transformado y moldeado la manera en la cual se percibe la información, de esta manera, sugiere; que esto permite ir moldeando, las diferentes maneras de enseñanza para los estudiantes, tomando como referencia su relación con el mundo. En la investigación de Jaimes & Jaimes (2015), también se aborda esta temática, con respecto a la adquisición de otro idioma; donde relacionan los discursos de la vida real, ya sea en la radio, la televisión, los video juegos, los teléfonos inteligentes, y demás, con el aprendizaje de estructuras gramaticales, de una segunda lengua; ya que el contexto proporciona sentido a estas estructuras, en este caso para el aprendizaje del inglés.

Posterior a la pregunta relacionada con el uso del inglés en ciertos contextos, se agregó la pregunta sobre la utilidad de las TIC, para los estudiantes en contextos educativos, uno de ellos, se refirió a que en la actualidad la tecnología domina el mundo, otro agrega, tener conocimientos acerca de cursos virtuales gratuitos, certificados y de calidad; resaltando el fácil acceso a estos, varios de los jóvenes aportan nombres de aplicaciones, tales como, *Duolingo*, también algunos estudiantes participan comentando, el uso que tiene la tecnología para trabajos de contabilidad y matemáticas, para graficar y sacar formulas algebraicas. En este punto muchos de los jóvenes, dejaban ver el uso independiente de la tecnología, para su beneficio académico, tal como Cobo & Moravec, (2011), lo mencionan en su hipótesis acerca del “Aprendizaje invisible”, donde las nuevas aplicaciones tecnológicas, influyen en el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos; ampliando así, la formación de los individuos o como los autores los llaman “agentes del conocimiento”, saliendo de esquemas de aprendizaje tradicional.

En el desarrollo del conversatorio, cuando se hace referencia a las necesidades que los estudiantes de la I.E. Gabriel Trujillo, perciben respecto a la implementación de la tecnología en espacios académicos o escolares; dos de los jóvenes, toman la palabra comentando que, los colegios públicos actualmente no cuentan con dotación apropiada o suficiente para suplir las necesidades de la nueva era.

“Karol: Bueno, yo pienso que en los colegios deberían tener más dotaciones, porque estamos en pleno siglo XXI, y aún hay personas que no pueden acceder a las TIC.

Steven: Yo pienso que es muy importante que en los colegios tengan tecnologías o acceso a ellas. En lo personal a mí no me gustan mucho, me gusta más lo que tiene que ver con algoritmia, pero si veo la necesidad, de que en estos tiempos, hay que hacer uso de ellas; porque realmente, todo gira alrededor de esas tecnologías, todo el mundo tiene un computador, todo el mundo tiene un Smartphone, todos tienen acceso a internet, o al menos la mayoría de personas; entonces para hacer más fácil la comunicación de todos deben hacerlo con las TIC.”

En el conversatorio respecto a la misma pregunta, tres jóvenes comentan, que en la asignatura de tecnología, en realidad no tienen muchas practicas ya que generalmente solo tienen acceso a libros relacionados con este tema, para Cobo & Moravec, la falta de experiencias enriquecidas con diferentes herramientas y más en este punto, tecnología, frena un poco, esa posible exploración respecto, a la diversidad en métodos de medición del conocimiento. Al mismo tiempo, los chicos se refirieron al uso que algunos docentes hacían de estas herramientas, en donde uno de los estudiantes, resalta que la docente de inglés en sus clases, ha implementado varios métodos y herramientas digitales, de esta manera apoyando o complementando las clases en conjunto con la tecnología.

“Yeison: ... nosotros tenemos tecnología en una clase que se llama tecnología, realmente nunca vemos nada que tenga que ver con eso, siempre nos dan cosas así de libros o todo ese tipo de cosas.”

“Karol: es para algo muy diferente.

Steven: Pero si hay clases en las que se utiliza, en las clases de inglés, la profesora ha utilizado varios métodos.

Camilo: Los de inglés se apoyan, se apoyan en las TIC.

Yeison: Pero con otros profesores en otras materias no lo hemos visto.”

Al interrogar a los participantes, acerca de las herramientas multimedia, de más impacto sobre ellos y sobre su aprendizaje; los jóvenes señalan, que la posibilidad que brinda la tecnología es, hacer las clases más agradables gracias a su contenido audiovisual; dejando un poco de lado, el escribir permanentemente en su cuaderno o libreta de apuntes. Resaltan el agrado, que sienten al tener acceso a estas herramientas tecnológicas, de fácil acceso y velocidad, en cuanto al procesamiento o búsqueda de información. Gros (2011), habla del dinamismo que provee la interactividad de los conocimientos con la tecnología motivando al estudiante en su proceso cognitivo facilitando la fluidez en múltiples esferas educativas.

“Carlos: Hacen mejor las clases porque uno siempre lo mismo copiando y copiando. Si a uno le llevan una presentación o un video o algo que sea más visual a uno se le hace la clase más agradable.

Camilo: y se facilita todo, todo es más fácil.

Steven: y la proyección se ve mejor, no es lo mismo proyectar una imagen que ver una imagen en un libro.

Diego: El acceso inmediato, que cuando uno está consultando algo, de una le sale, cierto, no tiene que buscar en un libro que más se demora buscando.”

Las opiniones que tienen los estudiantes participantes del conversatorio, acerca del uso que los docentes le dan a las tecnologías de la información y la comunicación son variadas, pero con algo en común, y es la falta de conocimiento que los jóvenes creen, tienen los docentes sobre la implementación de la tecnología en diversos contextos educativos. Charpentier (2013), sugiere que los profesores deben conocer, sobre el manejo de estos recursos tecnológicos enfocados en la educación, especialmente a los idiomas, así al apropiarse de estas herramientas digitales pueden proveer una buena educación a sus estudiantes y no solo con las metodologías clásicas.

“Karol: eh hh , pues la verdad a simple vista, uno se da cuenta, de que muy pocos profesores son los que utilizan la tecnología bien utilizada, no solamente los fines sino también la manera que lo hacen , no, uno se da cuenta que realmente muy pocos lo saben.

Kendy: A mí me parece, que no, porque pues en este colegio por lo menos, las TIC ellos la utilizan, pero como un medio de comunicación, no como en formación hacia los estudiantes, entonces no me parece que acá en este colegio utilicen bien las TIC.

Steven: Si , además es el poco uso de ellas, porque hay profesores que no les gusta mucho las TIC , se quedan en la clase magistral que es un tablero con letras , mientras que no traen como un video que innove o una presentación que corresponda al tema.”

Con relación a las opiniones de los jóvenes, para Prensky (2001), la falta de uso de las tecnologías, por parte de los educadores para variadas asignaturas, o como él los llama “Inmigrantes digitales” no está fundamentada en la carencia de utilidad de esta tecnología para sus diferentes clases si no, en la falta de motivación o voluntad por parte de los maestros para la exploración de este tipo de herramientas en espacios educativos. También sugiere que si los

inmigrantes digitales-los docentes- desean impactar a los Nativos digitales, en este caso los estudiantes, “nos veremos en la obligación de cambiar nuestras maneras clásicas de enseñanza construyendo nuevas estructuras en torno a cómo presentamos la misma información a los jóvenes.” Prensky (2001)

Durante la sesión del conversatorio, los educandos expresan que la institución educativa, cuenta con recursos tecnológicos tales como video *beam*, computadores, impresora, un tablero electrónico, televisores y conexión a internet, sin embargo, una joven expresa, que el tablero electrónico nunca se utiliza y otra joven agrega que los computadores no son suficientes para el gran número de estudiantes de la institución. Aun así, mencionan las diferentes herramientas digitales, el hardware y software que tuvieron la oportunidad de manejar con ayuda de la docente de inglés, para desarrollar animaciones, corto metrajes, comerciales, lectura interactiva de manera digital, investigación, noticieros o magazines, entre otras actividades además de poder compartir sus trabajos en las redes sociales y recibir información por *Facebook* o *Drive*, *Gmail* o *Dropbox* por parte de la docente, todo esto relacionado con el dinamismo para practicar y utilizar el idioma inglés. En este punto de la entrevista, los estudiantes expresan agrado además de satisfacción, al haber adquirido nuevos conocimientos; al igual que por haber utilizado la variedad de herramientas nombradas en este documento. Para Cobo, & Moravec (2011), las habilidades en el uso de ciertas herramientas tecnológicas, no se muestra como algo fundamental dentro de la sociedad, a pesar de la exposición de los jóvenes a entornos digitales importantes para ellos, mirando hacia el reconocimientos de estas habilidades invisibilizadas.

Los estudiantes al hablar del uso del programa *GoAnimate*, para la creación de caricaturas.

“Camilo: si porque hay que hacer parte por parte, ósea, cada acción que haga el muñequito uno la tiene que diseñar y lleva mucho tiempo.”

Yeison: Pero fue algo bueno porque fue diferente y muy didáctico.

Karol: Y ahí aprendimos más, no y a medida que lo íbamos haciendo y utilizando íbamos aprendiendo a manejarla mejor.

Al responder sobre el uso de contenido gramatical para las animaciones en inglés:

Diego: lo que veíamos de clases con usted, la gramática.”

...

“Karol: pero aprendimos nuevo vocabulario.

Steven: pero utilizamos tiempos pasado, presente porque en acciones había que recopilar algunas.”

En las diferentes sesiones de inglés, al implementar el uso de hardware y software, con la intención de desarrollar diferentes ejercicios en la práctica de la lengua inglesa, al igual que las estructuras gramaticales adquiridas en el aula, fueron reconocidas en la entrevista por los jóvenes, quienes expresaron, el desarrollo de ciertas habilidades, que tuvieron que alcanzar al tener como meta los niveles A2 y B1 en el manejo del idioma; con relación a las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística, para la producción de video, actuación y diálogo implementando el idioma, escritura de libreto, producción de guión y edición de subtítulos en el idioma español.

“Karol: En las noticias, y una película. La verdad fue muy chévere porque así interactuábamos, no solamente con el idioma en sí, sino como se utiliza la lengua inglesa en la realidad, ósea aprendíamos a interactuar con ella, aprendíamos unas palabras y todo eso. La película era de unos narcotraficantes, de un miembro de la comunidad LGTBI al que estaban extorsionando, entonces luego llegaba un policía y lo capturaba y lo metían a la cárcel y luego el policía resultó siendo corrupto y ya luego al final buscaron y todo se descubrió.

Karol: Pues primero que todo, nos tocó investigar mucho sobre los tiempos y la estructura de las oraciones y aparte nos tocó conseguir una cámara que tuviera buen sonido, tuvimos que grabar varias veces, editar y todo eso.

Steven: nosotros hicimos la propaganda del mundial, de Davivienda.

Daniela V: nosotros hicimos un comercial de chocolates

Yeison: La canción la sacamos de una propaganda, pero la propaganda estaba en español pero la de nosotros estaba en inglés.

Carlos: nosotros hicimos una de Sprite, escribimos el libreto mirando quien entraba en la escena y que tenía que decir y utilizamos un poco el traductor porque uno no sabe todo.

A su vez, retoman el tema del uso de un video juego o aplicación para practicar la lectura interactiva, ya que los educandos, debían leer diálogos que el personaje del video juego, entabla con el usuario para así resolver los diferentes niveles de la historia y llegar hasta el final resolviendo igualmente un cuestionario en ingles propuesto para el video juego. Prensky, (2001), hace énfasis en el gran número de jóvenes que han pasado más horas participando de videojuegos que leyendo algún libro de texto, el autor considera, este contacto con los medios digitales, como un punto relevante; en la transformación de la percepción del mundo y la mentalidad de los mismo jóvenes.

En el conversatorio, no solo se habló del uso de los dispositivos o aplicaciones, sino además de algunas dificultades que se presentaron a la hora de utilizarlos, ya que los recursos que tenían a su disposición eran limitados, o la calidad no era óptima para alcanzar ciertos objetivos de la clase a pesar de que la docente, como ellos lo señalan, hizo lo posible al igual que los jóvenes por buscar alternativas e instrumentos para trabajar en la producción de los videos o en la exploración de la lectura interactiva con la aplicación *The Silent Age*.

“Steven: Una aplicación del Play Store que se llamaba Silent Age sobre un asesinato.

Camilo: El juego era en inglés.

Daniela: Había que leer, entonces para poder mirar que era lo que uno tenía que buscar y todo eso.

Karol: Para poder cumplir las misiones, pues debíamos saber que era lo que decían los textos.

Steven: Daba una serie de pistas en inglés, entonces debíamos mirar al máximo nuestra habilidad del lenguaje por decirlo así. Tuvimos un cuestionario y realmente las respuestas estaban en el juego, ahí también se hacía uso del inglés porque el cuestionario era en inglés, también las pistas que daban. Esa fue una buena herramienta para el aprendizaje del inglés, pero fue difícil porque no todos tenían acceso a la aplicación.

Daniela: Ah y la profesora nos prestaba la Tablet, el celular.

Steven: hacia lo posible para que jugáramos.

Yeison: Y al final nos tocó mochar porque no.

Daniela: Aprendimos, solo que nos tocó cortar ahí, porque habían muchos sin Smartphone.

Yeison: Ah profe, y lo del noticiero también, nosotros hicimos una presentación de las 50 sombras de grey y maléfica, la presentamos en Power Point y un video, lo habíamos descargado así como lo muestran en televisión.

Steven: había alguien que hablaba y hacía preguntas.

Daniela V: O cuando usted dejaba algo y no entendíamos una tarea, usted nos explicaba por WhatsApp, que era lo que se tenía que hacer o así. Por ejemplo una vez de una noticia, yo hice una noticia de Shakira y como yo ese día no pude venir entonces yo se la mande por WhatsApp

porque usted me dijo. Esa es una herramienta buena porque si no, yo me hubiera ganado un uno ahí.

2.3.2 Conclusiones del conversatorio

Concluyendo con el conversatorio, los participantes de esta etapa, dieron su punto de vista acerca de cómo debería ser la educación y el aprendizaje de los idiomas. Teniendo en cuenta que ellos creen, que se necesitan nuevas metodologías acompañadas por tecnología de calidad y equipos suficientes para hacer más entretenidas las clases, más amenas para ellos, logrando así un impacto en su aprendizaje, siendo más significativo, con estas metodologías al estar conectadas con sus conocimientos previos o los de su cotidianidad y entorno porque para estos jóvenes el uso de estas herramientas hace parte de su rutina diaria. Gros (2011).

En este punto los mismos jóvenes aportaron diferentes ideas de cómo dinamizar los espacios de enseñanza aprendizaje, uno de ellos comentó acerca de mundos virtuales y la creación de avatares para interactuar con hablantes nativos del idioma inglés, tal como lo exploran Knutzen & Kennedy (2012), en su investigación acerca del uso de *Second Life*, siendo este un software de simulación o realidad virtual donde los estudiantes de la universidad de Hong Kong y Texas interactuaban en inglés, inmersos en espacios virtuales llevando a cabo el aprendizaje colaborativo.

Otro estudiante se refirió a la posibilidad de tener encuentros por medio de video conferencias para relacionarse con personas de diferentes culturas. De esta manera surgieron otro tipo de ideas en torno a espacios digitales o elementos tecnológicos en pro del aprendizaje de la lengua inglesa. Cabe mencionar que los jóvenes no dejaron de lado el inconformismo que sienten, por la falta de equipos, además de la necesidad de experimentar actividades alternas a escribir constantemente en el cuaderno, ya que para ellos, esta forma de aprendizaje se hace cada vez

más monótona, ellos expresan su deseo, por transformar un poco los espacios tradicionales a espacios dotados por herramientas tecnológicas, tales como tabletas para la I.E. Gabriel Trujillo, o redes de calidad en la misma institución que les permitan explorar el mundo y a su vez adquirir conocimiento además de poder practicar lo aprendido. Charpertier (2013), relata que el interés por el uso de la tecnología y los entornos digitales no pretende reemplazar la labor docente, solo asistirlo para mejorar la calidad en la ELI. (Enseñanza de la lengua inglesa)

“Steven: Diferentes aplicaciones más dinámicas como una especie de video juego como la de los SIMS.

Daniela V.: Por ejemplo en otras instituciones del país nosotros veíamos que daban tabletas y cosas así, pues, herramientas; en cambio nosotros aquí en el colegio los computadores pero pues a veces no funcionaban o estaban dañados o no tenían internet.

Diego: o estaban ocupados.

Daniela: Sería muy bueno que en estos colegios nos dieran tabletas, así uno las traía y se hacía más dinámicas las clases, porque es que en otras partes del país hicieron eso, sí; entonces sería bueno que aquí en este colegio también implementaran esa idea.

Steven: A mí me hubiera gustado realizar como una especie de avatar, vivir una vida virtual pero interactuando todo con la lengua inglesa, hablando con gente de otro país, por ejemplo hay muchos juegos así, es otra clase de juegos: Mugen, como Jamaica, Ageha Mugen, hacen cosas así o Cristala, uno interactúa con gente de otros países, hablan en inglés o hablan en otras lenguas y uno puede crear un avatar y jugar una vida virtual con ellos e interactuar como si fueran amigos, eso puede ser una herramienta .

Karol: Y con respecto a lo de las tabletas, si todos pudiéramos acceder a ellas, las clases serían más chéveres, porque si hay un curso de inglés en línea gratis, todos podríamos hacerlo

en la clase, ya pues con asesoría de la profesora o el profesor y por ejemplo que hiciéramos llamadas con gente de otro país, que estuvieran como interactuando o algo así. Por ejemplo uno puede descargar aplicaciones y por medio de ellas pues, con audio, eh si, ver videos.

Yeison: pues yo no sé, a mí me gustaría que en los colegios implementaran más las TIC, en el sentido de que por ejemplo las tabletas, los computadores, libros virtuales, cosas así para uno dibujar o para aprender otro idioma; así como por ejemplo en Estados Unidos, que tratan de hacer la educación más amena y más didáctica, mientras que acá todo es de tablero y se va al cuaderno, tablero y cuaderno y no se enfocan más en hacer cosas buenas y divertidas.

Daniela: Y respecto a eso, pues a veces a uno le gusta por ejemplo la matemática o el inglés, y esas cosas a uno le gustan, pero por ejemplo, de ver todo el día que el profesor copie y hágale, llene el tablero, a uno, por ejemplo a mí me da pereza, pues uno todo el día así, mejor me acuesto un ratito...si, es la verdad.

Kendy: Es más fácil hacer talleres por medio de las TIC, que estar uno pegado todo el día de un libro o todo un día del cuaderno, pues eso ya ese tiempo es muy aburridor, preferimos más la Tableta o el computador que el cuaderno.

Yeison: Y muchas veces, no es que uno no le gusten las materias, si no que a uno no le gusta cómo le enseñan, eso es lo que hace que uno pierda la atención y se le olvide el camino que debe seguir.

Karol: Y por ejemplo muchas veces, nosotros los jóvenes preferimos buscar información por medio "del internet" y muchos profesores a veces lo ven a uno y se llevan una mala impresión, piensan que uno solamente está chateando o haciendo cosas pues, irrelevantes, pero en realidad los jóvenes, ya vemos el mundo por medio de eso, entonces ya queremos ver diferentes temas y eso.

Yeison: que no sea simplemente implementarlas, si no implementarlas bien.”

Para Charpentier (2013), este tipo de interacciones partiendo de las tecnologías, posibilitan el expandir la dinámica del aprendizaje de idiomas centrado en el docente como facilitador y poseedor del conocimiento, ya que no solo el profesor modula esta interacción, también los estudiantes hacen parte de ese compartir de ideas, en ambientes de aprendizaje de idiomas con ayuda de las TIC. Los jóvenes se refieren también, a las diferentes opciones que encuentran al utilizar *hardware* y *software* en las clases viendo un gran potencial en las habilidades que se pueden poner en práctica y, desarrollar sin ser necesariamente distractores dentro del aula de clase, de igual modo Galvis (2011), argumenta ese mismo potencial, que encuentra en el uso de los computadores para facilitar la retroalimentación en el desarrollo de habilidades comunicativas en la adquisición de una lengua ya que integra contenidos multimedia.

2.4 Momento 4. Autoevaluación del ejercicio docente y acercamiento a las TIC como herramienta fortalecedora del aprendizaje de la lengua inglesa

En la experiencia como docente investigadora, tuve la fortuna y el gusto de trabajar en una institución pública de Pereira, a donde asisten jóvenes de la misma comunidad, una comunidad multicultural y multiétnica, allí los jóvenes, no cuentan con abundancia en recursos económicos, al igual que su institución educativa. La población, que al ser tan diversa, también, lo es la mentalidad de cada uno de sus jóvenes, sus metas y sueños, su crianza, los contrastes del lugar son notables, sin embargo son jóvenes en su mayoría, que escuchan atentos para así atreverse a intentar cosas nuevas, en este caso, cada idea que se les propuso para practicar la lengua inglesa de una manera alternativa a los libros de texto, la trabajaron arduamente al lado de la docente, se apropiaron de esta idea plasmando historias, transmitiendo conocimientos y experiencias a través de los recursos digitales, estando prestos a cada instrucción dada, además de aportar su

conocimiento, en lo relacionado con tecnología para colaborar en el ejercicio docente. Como lo menciona Gros (2011), el rol de cada estudiante tuvo variables en el proceso de aprendizaje, según el autor, esto se da cuando se trabaja en equipo, haciendo uso o desarrollando habilidades colaborativas donde cada educando es responsable de su aprendizaje, además de los resultados del grupo en general, negociando además de establecer o responder a estrategias de comunicación.

Gros (2011), también habla acerca de considerar el aprendizaje mediado como una estrategia donde varios sujetos tienen la oportunidad de construir conocimientos por medio de su interacción, siendo tales aprendizajes, compartidos representando las necesidades comunes de algún grupo; enfocados en el conocimiento, en el caso de los chicos y la docente, tal experiencia condujo a descubrir conjuntamente, como emplear de la mejor manera cada dispositivo, en variadas lecciones de inglés, para lograr un producto intelectual o audiovisual; mostrando una mezcla de voluntad, creatividad y calidad humana en cada trabajo.

Inicialmente se trabajaron actividades lúdicas las cuales solo requerían lápiz, papel y tablero, pero en vista de que, esto no era suficiente para lograr captar el completo interés además del entusiasmo por parte de los estudiantes, se inició un proceso de somera observación en sus motivaciones e intereses, los cuales son propios de los adolescentes en la era digital. En este punto empezó a ser evidente su continua interacción con la tecnología, con los programas de televisión, los videos juegos, las plataformas sociales como *Facebook*, y el alto consumo de música apoyado por experiencias visuales como lo eran los videos, los cuales muchas veces ayudaban para comprender e interiorizar lo que los jóvenes escuchaban o simplemente por el mero deleite, Placeres & Suárez (2013), o deseo de experimentar momentos de dispersión. En esta etapa del proyecto la búsqueda de prácticas auténticas se empezó a gestar, para Gros (2011),

esta autenticidad en contextos educativos, se determina por la relevancia cultural para algún grupo focal; por las actividades en las cuales se involucran dichos actores.

Este análisis se dio a través del diálogo con sus padres en reuniones escolares, teniendo acercamientos con los mismos jóvenes, en espacios recreativos o simplemente entablando charlas breves en el aula escolar, durante la clase de inglés u otro tipo de momentos. A raíz de esto se inició con el desarrollo de diferentes estrategias de manera espontánea, a manera de experimentación, adaptando plataformas, contenidos interactivos, programas y *hardware* a las clases de inglés, Placeres & Suárez.

Más tarde, se inició una investigación sobre el apoyo de la tecnología al servicio de la educación, como proyecto personal; para tener acercamientos significativos a la lengua inglesa con y para los educandos. La búsqueda de estrategias para adaptar las TIC y hacer más amena, interesante, atractiva, colaborativa e interactiva la clase de inglés y la adquisición de esta lengua extranjera; se empezó a forjar desde pequeñas acciones, ayudada por medio de estas tecnologías. En el artículo de Gros, se enfatiza en el uso de la tecnologías, como un medio el cual tiene la capacidad de fortalecer el aprendizaje colaborativo y su versatilidad proporcionando comunicación síncrona y asíncrona.

En la práctica docente, se inició la introducción de herramientas mediáticas al aula de clase, y cuando no era posible dentro de la institución, se utilizaron diferentes estrategias para motivar a los jóvenes, a utilizar las herramientas y programas a través de ejemplos, de cómo trabajarlos en su tiempo libre. Esto logró que se diera una interacción síncrona y en muchas ocasiones asíncrona entre docente y estudiantes (Charpentier, 2013). permitiendo a la docente, convertirse en facilitadora del aprendizaje y a los jóvenes iniciar un proceso de formación, en cuanto a contenidos gramaticales, información con contenidos transversales de todo tipo y finalmente

fueron incentivados a convertirse en educandos autónomos; ya que al finalizar las lecciones, debían entregar un producto original, en formato digital, o desde estas herramientas, analizando contenidos digitalizados, partiendo de su imaginación y curiosidad por investigar mediante el trabajo colaborativo o individual, moldeando el producto con cada uno de los conocimientos dados en diferentes clases de inglés (Gros, 2011), logrando una forma de aprendizaje significativo (Gros, 2008).

Los educandos estuvieron construyendo desde sus narraciones personales y cotidianas una serie de procesos encaminados a una meta, la cual se hace memorable por su conexión personal y la conexión con su entorno. Gros (2011), fija su mirada a la configuración de elementos que hagan sentir responsabilidad por su trabajo a los mismos estudiantes, propiciando espacios para que ellos sientan como propio ese aprendizaje convirtiéndolo en algo significativo para el educando.

Este viaje, no se trató solamente de aprender inglés por medio de herramientas tecnológicas, fue también reconocer al otro, a esta nueva generación que vive su día a día, por medio de la tecnología, respiran la tecnología y han crecido con esta, directa o indirectamente siendo habitantes digitales. Así, que fue también, una forma de respetar esa identidad de los jóvenes, identificar qué funcionaba mejor para ellos, proporcionándoles calidad al trabajar inteligencias múltiples, que se encontraban en el aula de clase. Gardner (2005).

La respuesta a los estímulos audiovisuales y emocionales, se pudo experimentar al notar la interacción constante con la lengua extranjera, los participantes de este proyecto y las herramientas tecnológicas. La idea inicial era proveer una calidad considerablemente más alta, en educación del idioma inglés, de la que ya tenían en la institución (Charpentier, 2013), considerando para ello, alternativas lúdicas, económicas, eficientes y significativas teniendo

presente la constante evolución, mutabilidad y naturaleza multicultural de una lengua dinámica, como lo es el inglés; aprovechando características como esta, presentes en la tecnología.

Es lamentable pensar que, con solo estar en un aula de clases sin más recursos que el tablero y la tiza, se logra conectar con procesos tan complejos como es el de adquirir, utilizar o simplemente comprender un idioma haciéndolo funcional, advirtiendo que se hace funcional con la práctica, a lo largo de una experiencia, en el caso de esta investigación; con la exploración y comprensión de las necesidades, particularidades y características del otro en torno al aprendizaje. Cobo & Moravec (2011)

Ahora bien, hablando de la experiencia con los estudiantes, se encontraron diversos resultados, tal como la variedad de intereses de estos jóvenes. Lograron tener avances en el aprendizaje autónomo incitando a pensar que para ellos, el aprendizaje de idiomas es algo importante para su presente y futuro, a causa de su respuesta académica en diferentes sesiones de clase y sus comentarios finales en el conversatorio de tecnología e inglés.

En cuanto a los grados inferiores, también se notó que los jóvenes no se sentían tan tímidos o ansiosos al expresar sus ideas, realizar presentaciones o interactuar con la tecnología simultáneamente con el uso del inglés, su respuesta académica, también fue significativamente alta comparada con el proceso previo a la implementación de la tecnología para las clases de inglés.

Existieron dificultades técnicas en cuanto a la experimentación de ciertas herramientas, un claro ejemplo de esto fue el uso del video juego, por medio de aplicación para teléfonos inteligentes o tabletas; *The silent age*, el video juego funciona bien para practicar los conocimientos de los educandos, sin embargo la falta de teléfonos inteligentes o tabletas para cada uno de ellos, o el espacio en la memoria de algunos de sus teléfonos fue algo que obligó a

detener el uso de esta aplicación a mitad de alcanzar el capítulo final en el juego, además de la falta de equipos o de una conexión a internet con alta capacidad para soportar ciertos programas como es el caso de *GoAnimate*, o la carencia de buena resolución en sus cámaras, para presentar más claramente sus videos a la clase.

Aun así, todas las demás herramientas funcionaron en diferentes niveles, tanto de interacción, como de adquisición de conocimientos, exploración de creatividad y práctica del inglés. Cada una para diferentes gustos, perspectivas, funciones idiomáticas, competencias comunicativas y estándares del inglés como lengua extranjera, intentando así suplir diversas necesidades, que se presentan a la hora de adquirir el inglés como lengua foránea de manera práctica y entretenida, despertando el sentido de pertenencia de los jóvenes por el idioma; además del uso de sus dispositivos en conjunto con las herramientas de la misma institución para este fin académico configurando todo esto alrededor del aprendizaje informal, catalogado por Gros (2011) como el aprendizaje donde los estudiantes son motivados a un aprovechamiento de nuevos entornos de aprendizaje, descubriendo su interés; además, de autonomía a través de la negociación y retroalimentación de saberes:

Los autores Cobo & Moravec (2011), reconocen que el permitir a los estudiantes mostrar sus habilidades construidas durante su experiencia no académica, respecto al manejo de tecnología, también transforma el aprendizaje de cualquier disciplina académica, en un aprendizaje flexible y permanente, trascendiendo los contenidos ya definidos por la escuela tradicional.

3. Conclusiones

El proceso de apropiación de recursos tecnológicos, en estudiantes de la IE Gabriel Trujillo, usados en el aprendizaje del inglés, en el aula de clase, guiados por la docente investigadora; se llevó a cabo en cuatro momentos; el primer momento fue la planeación, la cual tuvo como objetivo, introducir a los estudiantes en el uso de herramientas informales, y partió con la creación de un perfil de *Facebook* dispuesto solo para la asignatura inglés, que dio como resultado, la expansión de las posibilidades de comunicación con los estudiantes, de forma síncrona y asíncrona; se pudo ver la participación activa de los jóvenes, en las actividades propuestas vía *Facebook*, lo cual sugiere la acogida de la herramienta informal, como practica para las clases de esta asignatura, gracias a su flexibilidad. Otro aspecto a resaltar en el momento II durante la ejecución, fue la experimentación de dispositivos alternos, iniciando con la actividad del registro visual por parte de la investigadora sobre los procesos de adquisición de la lengua inglesa, esta exploración, se dio mediante, una serie de dramatizaciones orales por parte de los estudiantes: la cual fue propuesta como insumo evaluativo, permitió el primer uso como recurso, de una videgrabadora; este registro se pudo utilizar como estrategia para analizar el progreso de los jóvenes en cuanto a las diferentes actividades de la clase de inglés, en conjunto con diversas habilidades comunicativas. Los jóvenes y la docente tuvieron la oportunidad de hacer una retroalimentación de la clase gracias a esta iniciativa.

Posteriormente y como conexión a la respuesta sobre el uso de registros en video para apreciar el progreso en la adquisición del idioma inglés por parte de los educandos; en el momento dos, ejecución I, se utilizó la grabación de estos videos durante las presentaciones orales, esta experiencia evolucionó en el deseo de la docente, por realizar producciones de

videos, tomando ventaja de los equipos celulares, por parte de los estudiantes, siendo esta una estrategia de registro, para motivar el ejercicio de la capacidad de expresión por medio del lenguaje no verbal, verbal y la habilidad de argumentación en inglés, además del uso creativo de dichas herramientas, apropiándose de estas en un sentido totalmente diferente al que lo hacían generalmente.

En las practicas investigativas con los jóvenes durante las clases de inglés, también se llevó a cabo la inducción a los estudiantes participantes sobre el programa *GoAnimate*, tomando como estrategia la creación de animaciones en internet, por su riqueza lúdica y entretenida con carácter de creación libre además de la alta interacción con este programa, teniendo como intención vincular estos dibujos animados con narraciones escritas por los mismos estudiantes en diferentes tiempos gramaticales, los cuales fueron creados y animados por los jóvenes. Se puede decir con certeza, que se tuvo la posibilidad de fortalecer múltiples habilidades comunicativas, todas al mismo tiempo, las cuales generalmente, se aíslan unas de otras en la educación tradicional, respecto al aprendizaje de idiomas. Los estudiantes encontraron el manejo del software para esta actividad un tanto desafiante, ya que nunca habían experimentado el aprendizaje del inglés por medio de la creación de animaciones disfrutando del resultado final compartido durante la clase.

En esta investigación, se deseaba llegar a los jóvenes a través de alguna estrategia o herramienta que hiciera más interesante la lectura, ya que los libros de texto en inglés se hacían un tanto extensos, sin contar con elementos visualmente atractivos; porque generalmente eran fotocopias en blanco y negro, siendo difícil encontrar historias que atrapasen a los estudiantes de esta institución educativa, por un tiempo considerable; a raíz de todo esto, se optó por la implementación del juego para teléfonos móviles o tabletas llamado *The Silent Age*, el cual tenía

la intención de fortalecer las habilidades de lectura interactiva, conectando lo leído con procesos dentro del mismo video juego, así mismo, respondiendo una serie de preguntas propuestas por la docente acerca de la historia en el juego. A pesar, de no haber podido completar el juego, durante las sesiones de clase, se encontró en el conversatorio, mientras se hacía un repaso por las herramientas utilizadas, que dejando de lado, los inconvenientes que se presentaron, los jóvenes sí encontraron entretenido y funcional este video juego, respecto al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés, ya que les permitió explorar de diversas maneras este idioma con la ayuda de la aplicación además del acompañamiento de la facilitadora.

A medida que se fue avanzando en el uso de diversas herramientas multimedia, y reflexionando en éstas, se encontró que cada una tiene la facilidad de ser moldeada, como estrategia, respecto al ejercicio de habilidades comunicativas propias de una lengua, de ésta manera, se puede lograr, ampliar el espectro de insumos, acordes al aspecto cognitivo y de adquisición de una lengua extranjera, con carácter lúdico-practico, donde los estudiantes pueden explorar diferentes facetas de los recursos tecnológicos con los cuales los mismos educandos y las instituciones cuentan.

Los estudiantes, experimentaron nuevas maneras de ver sus dispositivos móviles, llevados a cumplir con propósitos educativos; al igual que de entretenimiento reconociendo el potencial de los recursos propios o en préstamo por la institución, respecto al aprendizaje informal, con el cual los jóvenes cuentan gracias a ser habitantes digitales, conectando estos saberes con el conocimiento académico, produciendo una noción en ellos de encontrar más accesible el aprendizaje de la lengua inglesa en ambientes escolares o fuera de estos.

Se encontró que las actividades planeadas y aplicadas en las sesiones de inglés, en su mayoría, contaron con una metodología grupal, lo cual afianzó el aprendizaje colaborativo; puesto que los

estudiantes se apoyaron entre sí para alcanzar los objetivos. Satisfactoriamente, algunos jóvenes continuaron con la exploración de varias herramientas posterior a las clases, de manera autónoma.

El progreso de los jóvenes se evidenció en su proceso académico al interior de la institución en donde al finalizar el año escolar, en la feria de la ciencia se sacó un espacio para hacer una muestra de la gran variedad de sus producciones audiovisuales, contaron con gran aceptación y entusiasmo por parte de la comunidad educativa de la institución Gabriel Trujillo.

Entre los hallazgos de esta investigación se pudo potenciar la creatividad de los estudiantes con actividades que requerían de esta habilidad. En el proceso también se pudo notar las posibilidades de retroalimentación durante la presentación de diferentes propuestas trasladándonos a ambientes significativos.

Para algunos autores que pueden afirmar que la tecnología reemplazará al docente, en la experiencia que se tuvo con el grupo focal de jóvenes de la institución educativa Gabriel Trujillo, se puede apreciar que en este caso, no se pretendió en ningún momento reemplazar a la docente o simplemente mantener ocupados a los estudiantes, más bien los recursos tecnológicos permitieron facilitar ésta tarea, explorar posibilidades y diversos espacios de aprendizaje de idiomas.

Los jóvenes además de haber explorado su creatividad, en cuanto a los límites a la hora de plasmar sus ideas con ayudas tecnológicas, también mostraron una adaptabilidad considerable al manejo de diferentes aplicaciones y software o contenidos digitales.

Se puede decir también, que la plataforma *Facebook* tiene todo el potencial de ser considerada como; una plataforma para compartir información de carácter académico gracias a su flexibilidad

además de la versatilidad que proporciona al ser un medio de comunicación síncrona y asíncrona la cual prácticamente, fue el preludio para ésta investigación.

Con el presente documento, se valida la perspectiva de diversos autores en diferentes lugares del mundo, nombrados en los antecedentes, los cuales consideran los dispositivos móviles como herramientas adaptables a diversas esferas del conocimiento, en el caso la de la enseñanza de idiomas en un salón de clase o fuera de este, sin tener que utilizar precisamente aplicaciones de idiomas, más bien contenidos desarrollados en inglés de carácter informal por su naturaleza la cual no se relaciona con la academia, siendo seleccionados para ser parte de las sesiones de inglés como parte de la exposición a ambientes legítimos en donde se utiliza este idioma adaptándolos a los objetivos y las competencias comunicativas de las clases.

Cuando los jóvenes tienen la posibilidad de ser partícipes de la elección de ciertos contenidos en las clases, se logra cambiar la manera vertical de enseñanza típica del sistema educativo y se pasa a una manera más accesible donde los jóvenes tienen conocimientos, también para compartir con los docentes y sus compañeros, de esta manera se puede decir que, se aventuran a apreciar diversas maneras de enseñanza aprendizaje y su típica evaluación de forma escrita.

En el desarrollo de las actividades propuestas en las clases de inglés se notó un cambio actitudinal y de desempeño académico de los estudiantes siendo estos cambios positivos en cuanto al trabajo con sus demás compañeros de clases.

A continuación se condensan algunos conocimientos relevantes en cuanto a la exploración en la interacción de los repertorios tecnológicos y programas seleccionados para ser investigados, siendo en sí, estrategias de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Tabla 3.

Resumen de los beneficios de la herramientas usadas

Plataforma Facebook	GoAnimate y Bitstrips
<ul style="list-style-type: none"> • Potencia la interacción y el intercambio de información. • Altamente compatible para diferentes páginas o recursos multimedia teniendo la facilidad de ser compartidos por medio de la red social tales como lecturas, paginas, imágenes, videos y demás. • Abre la participación síncrona y asíncrona de sus usuarios, permitiendo la reflexión posterior y el perfeccionamientos del desarrollo de ciertas tares propuestas, transformando dinámicamente la manera de comunicación. • Trasciende del rigor académico a una interacción más natural reduciendo la tensión que puede producir expresarse oralmente en inglés en tiempo real o en evaluaciones escritas. • La participación puede ser hibrida, pasando del aula a la red social y 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercita la creatividad y la representación de las historias por parte de los mismos jóvenes, permitiendo que se identifiquen con sus personajes e historias desarrolladas en inglés. • Posibilidad de combinar las instrucciones dadas por el docente con acciones autónomas, necesarias para el desarrollo de las actividades propuestas tales como la creación de comic o producciones animadas. • Conexión entre imágenes de carácter animado, diálogos en inglés, expresiones gestuales de los personajes y voces reales con acento propicio para la lengua inglesa. • Exploración de habilidades tecnológicas propias, adquisición de nuevas y uso del inglés como necesidad para poder entender las instrucciones del software GoAnimate. • Necesidad de redactar correctamente en

<p>viceversa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rapidez al compartir información y registrarlo en diferentes dispositivos para revisiones posteriores por parte del docente o los educandos. 	<p>inglés, ya que las voces proporcionadas por el programa no podían pronunciar errores gramaticales, siendo estos irreconocibles para dicho software por su diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otra opción a Bitstrips es Pixton, la cual cuenta con muchas más herramienta (actualmente Bitstrips no es compatible con ciertos dispositivos)
<p>Video producciones por medio de teléfonos móviles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptable como diario para analizar el avance tanto de las competencias sociolingüísticas y pragmáticas de manera más consciente por parte del grupo de estudiantes además de la docente e individualmente para cada uno de los educandos (Autoevaluación) • Celulares y videos como dinamizadores del aprendizaje proporcionando el deseo de perfeccionar ciertas habilidades para transmitir de manera oral y gestual mensajes e ideas en inglés. • Producciones audiovisuales como 	<p>The Silent Age.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacción entre el usuario, los diálogos en inglés del personaje principal y las situaciones que debe pasar, siendo así una manera de lectura interactiva en inglés. • Requerimiento de uso de conocimientos previos para poder comprender los diálogos de la historia, se recomienda utilizarlo con jóvenes que hayan tenido instrucción previa en inglés, además se necesita proporcionar vocabulario alusivo al juego. • Permite realizar diferentes actividades como talleres con preguntas relacionadas con acertijos en el mismo

<p>puerta a la expresión espontánea y la intuición de los estudiantes a la hora de preparar diálogos cargados de contenidos familiares para ellos mismos, transmitiendo la coherencia que requiere una historia, sea en cualquier lengua.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambio de entornos controlados por los docentes y la academia a espacios meramente controlados por los mismos estudiantes tornando el aprendizaje en la academia como significativo y propio. • Perfeccionamiento de habilidades esquemáticas al momento de la distribución de roles en sub grupos, implementando además la colaboración de cada miembro del equipo de trabajo. • Desarrollo de la capacidad de plasmar la realidad actual o diversos temas mediante el uso de un idioma distinto al idioma materno. • La interacción del estudiante con esta estrategia de producción de video, permite conocer diversas opiniones 	<p>juego haciendo aún más dinámico y memorable el contenido y el ejercicio de lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El análisis de imágenes o situaciones durante el desarrollo de la historia se hace fundamental en conjunto con las instrucciones en el idioma inglés para la resolución de problemas en dicho video juego. • Apropiación del recurso por parte de los estudiantes. En nuestra práctica se pudo notar el interés por los jóvenes de continuar con dicha actividad compartiendo conocimientos como propósito grupal a pesar de las implicaciones tecnológicas. • Se comprueba el poder de la practica en el aprendizaje generando nuevos conocimientos y retomando los ya adquiridos. • El potencial del “Gaming” o uso de video juegos dentro del aprendizaje del inglés, debería hacer parte del currículo actual para la enseñanza, ya que hace atractivo, dinámico y memorable el
--	---

<p>mediadas por diálogos en inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soporte para condensar conocimientos gramaticales adquiridos en clases previas, comprensión lectora, expresión oral y escrita y habilidades de comunicación no verbal. • Aprendizaje contextualizado basado en contenidos concretos y no simplemente el uso mecánico de reglas gramaticales en la lengua inglesa. 	<p>aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorando distintas aplicaciones se encuentra una gran variedad de juegos que cumplen con lo necesario para ser adaptados dentro de las clases de inglés (versatilidad).
--	---

Fuente: Trabajo propio

Se puede decir, además con el recorrido tenido por las diversas herramientas tecnológicas, previamente nombradas, que el acceso a internet o a algún dispositivo tecnológico, según los jóvenes participantes de este estudio, se ha convertido en una necesidad, ya que ellos mismos expresan un deseo por tener más fuentes de información disponibles en tiempo real para la adquisición de una lengua extranjera, en este caso, el inglés.

En cuanto a las producciones audiovisuales y la manera en la cual los jóvenes expresan sus opiniones o adquieren y practican los diversos saberes, ratifican que la exposición a los medios de comunicación, constantemente moldea su manera de percibir el mundo, notando más la presencia de información en inglés en múltiples contextos, buscando así una conexión entre lo que pueden ver en estos medios de comunicación y las lecciones de inglés dentro del aula de clase, haciendo necesario tomar ventaja de esto en contextos educativos.

A raíz de esta investigación y precisamente, para hacer efectivo el uso de estos recursos, se creó una malla curricular sujeta a cambios, con la cual se pretende implementar el uso de

repertorios tecnológicos con estudiantes de grado 6 a grado 11, que supla las diferentes necesidades educativas respecto a las habilidades comunicativas, que se deben ejercitar para el aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso inglés; con intervalos en su uso, niveles y contenidos significativos para un proceso acorde al ejercicio de una triangulación entre adquisición del idioma, interdisciplinariedad, con respecto al mundo actual y lo más importante, la motivación para que los estudiantes perciban más accesibles las posibilidades ofrecidas por las instituciones educativas de carácter público, para la apropiación de recursos tecnológicos con carácter pedagógico y lúdico de los idiomas.

Finalmente, cabe mencionar la falta de facilidades en cuanto a ciertos recursos y los problemas de conectividad en algunos casos, los cuales retrasaron un poco los propósitos de algunas sesiones donde se implementaron recursos tecnológicos. A pesar de todo esto, se notó una alta satisfacción por parte de los estudiantes por seguir implementando la tecnología para adquirir conocimientos, en especial practicar la lengua inglesa.

4. Recomendaciones

Se recomienda que la institución educativa Gabriel Trujillo y demás instituciones educativas de carácter público en la ciudad de Pereira, tomar este proyecto como referente acerca de la creciente necesidad ante la Secretaria de Educación por la utilización y aprovechamiento de recursos tecnológicos para suplir un rasgo común entre los educandos de los cuales un gran numero son habitantes digitales , estos recursos pudiesen ser aprovechados por los docentes y estudiantes en el desarrollo no sólo de la clase de inglés, sino en todas las áreas con el fin de que muchos estudiantes adquieran competencias significativas que los preparen para los retos que el avance científico técnico les tiene reservados.

Este proyecto también puede ser replicado en otras instituciones educativas, permitiendo hacer del aprendizaje de la segunda lengua un proyecto agradable, lúdico y creativo tanto para los docentes como para los estudiantes, puesto que es un modelo donde las dos partes ganan; el docente aprende de los jóvenes el manejo de herramientas tecnológicas y los estudiantes al aprender más al ritmo de lo que son hoy, y sobre todo, porque es una forma de que aprenda a dar un uso académico a los diferentes dispositivos digitales que tienen a su disposición.

Finalmente el proyecto puede ser una introducción a una investigación mucho más amplia financiada por las secretarías de educación en donde se pueda desarrollar un currículo para el aprendizaje de la lengua inglesa apoyado no solo por los libros de texto sino también por *hardware* y el nuevo *software*, tal como aplicaciones para celulares, video juegos o programas disponibles en la red altamente adaptables al aprendizaje de lenguas extranjeras creando igualmente un gran banco de herramientas disponibles para toda la comunidad educativa facilitando el aprendizaje y capacitando a los docentes y estudiantes en su uso y aprovechamiento en contextos escolares.

Referencias

- Amador, J. (2014). *Infancias, comunicación y educación: Análisis de sus mutaciones* (Doctorado). Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
die.udistrital.edu.co/.../doctorado.../infancias_comunicacion_y_educacion_analisis_de_s..
- British Council, 2015. *English in Colombia: An examination of policy, perceptions and influencing factors*. <https://ei.britishcouncil.org/.../English%20in%20Colombia.pdf>
- Cabero, (2004). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación. Universidad de Sevilla (España – UE) <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/brecha.pdf>
- Cárdenas, M. & Nieto, M. (2003). Evaluación de la comprensión en idioma inglés en el marco del Programa "English Discoveries" (Colombia). En:
aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/.../MELBA_LIBIA_CARDENAS_B_cv.doc
- Charpentier, W. (2013). Costa Rican teachers' use of ICTs in the English language class. *Revista de Lenguas Modernas* (San José, C.R.) No. 19, Jul.-Dic. 2013. Tomo 2.
<http://opac.udea.edu.co/cgi-olib?infile=details.glu&luid=1382099&rs=2671984&hitno=-1>
- Cobo & Moravec (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Collecció Transmedia XXI. www.aprendizajeinvisible.com/download/
- Comunidad Andina de Naciones –CAN (2013). Estadísticas de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los Hogares de la Comunidad Andina 2011. Recopilado de:
www.comunidadandina.org/obatic/Default.aspx?idmenu=268
- Elliot, J. (2011). Investigación Acción Educación.
http://johnelliot.blogspot.com.co/2011/03/investigacion-accion_05.html

Galvis (2011). Enseñanza del inglés como lengua extranjera, un enfoque mediado por el uso de las TIC. Universidad Pedagógica Nacional.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702011000200008

Gómez, M. Bernal, G & Medrano, E (2012). *Uso de las TIC en la Práctica Pedagógica de los Docentes*. Recopilado de:

<http://www.computadoresparaeducar.gov.co/PaginaWeb/images/biblioteca/InvestigaTIC/region%207/investigacion%203/articulo.pdf>

Gómez, Z. (2012). Jóvenes urbanos integrados, nuevos repertorios tecnológicos y trabajo educativo. Tesis Doctoral. Universidad Pedagógica Nacional Bogotá. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4160984.pdf>

Gros, B. (2008). Aprendizaje colaborativo a través de la red (España). *Límites Y Posibilidades*. Universidad de Barcelona. <http://web20.freetzi.com/ElAp.pdf>

Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el E- learning del siglo XXI. Editorial Euoc. 1a ed.

Isisag, K. (2012). *The Positive Effects of Integrating ICT in Foreign Language Teaching*. Gazi University (Turkey). http://conference.pixel-online.net/ICT4LL2012/common/download/Paper_pdf/235-IBT107-FP-Isisag-ICT2012.pdf

Jaimes, C. & Jaimes, M. (2015). *Las TIC Como Herramientas de Enseñanza del Inglés en las Institución de Educación Básica Primaria de la Región Dos*. Grupo FUTURO, Facultad de Educación Universidad de Pamplona, Pamplona, Colombia. <http://www.computadoresparaeducar.gov.co/paginaweb/images/biblioteca/InvestigaTIC/Region%202/INvestigacion%203/articulo.pdf>

- Knutzen, B. & Kennedy, D. (2012) *The Global Classroom Project: Learning A Second Language In A Virtual Environment*, University Of Hong Kong, Pokfulam, Hong Kong
Lingnan University, Tuen Mun, Hong Kong.
www.ejel.org/issue/download.html?idArticle=181
- Lujan, M. (2014). *El aprendizaje de lenguas asistido por computador. Ventajas y desventajas*. Tesis doctoral. Universidad Distrital. Escola do Futuro, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.
http://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/aprendizaje_lenguas_asistido_por_computador.ventajas_y_desventajas.pdf
- Marulanda, L. & Berdugo, M. (2011). Informática y Bilingüismo en una institución educativa de Cali. <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/2751>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014). *Programa Nacional de Inglés 2015-2025 (Colombia Very Well)*. McKinsey & Co. En:
http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-343287_recurso_1.pdf
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2016). Computadores para Educar.
- Oxford Living Dictionaries. (2017). Magazine. Oxford University Press.
<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/magazine>
- Placeres, G. & Suárez, J. (2014). Innovar para educar: Uso de los dispositivos móviles en la enseñanza y aprendizaje del inglés/Innovate to educate: Use of mobile devices in the teaching and learning of english. *Historia y Comunicación Social*, 19, 771-779. Retrieved from <http://ezproxy.utp.edu.co/docview/1559842957?accountid=45809>

Prensky, M. (2001). Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales. En:

<http://aprenderapensar.net/2009/05/18/nativos-digitales-vs-inmigrantes-digitales/>

Scolari, C. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital

Interactiva. Barcelona: Gedisa, 317 pp. ISBN: 978- 84-9784-273-0

Viquez, D.; Valenzuela, J. & Compean, M (2015). Identificación de competencias transversales para reformas curriculares: El caso de la multiculturalidad. Revista Electrónica Educare.

DOI: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/6594>

Voogt, J.; Pelgrum, W.; Owston, R.; McGhee, R.; Jones, R. & Anderson; R. (2003). Technology, Innovation, and Educational Change: A Global Perspective: A Report of the Second Information Technology in Education Study, Module 2.

<https://www.questia.com/read/119765186/technology-innovation-and-educational-change-a>

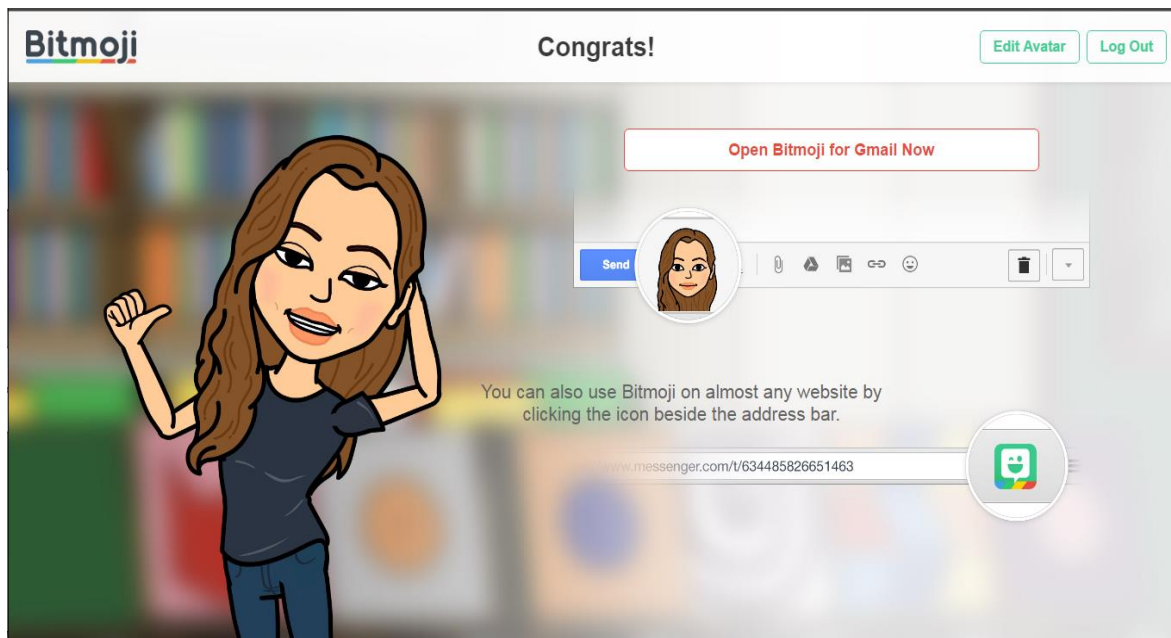


Figura 3. Bitstrips.

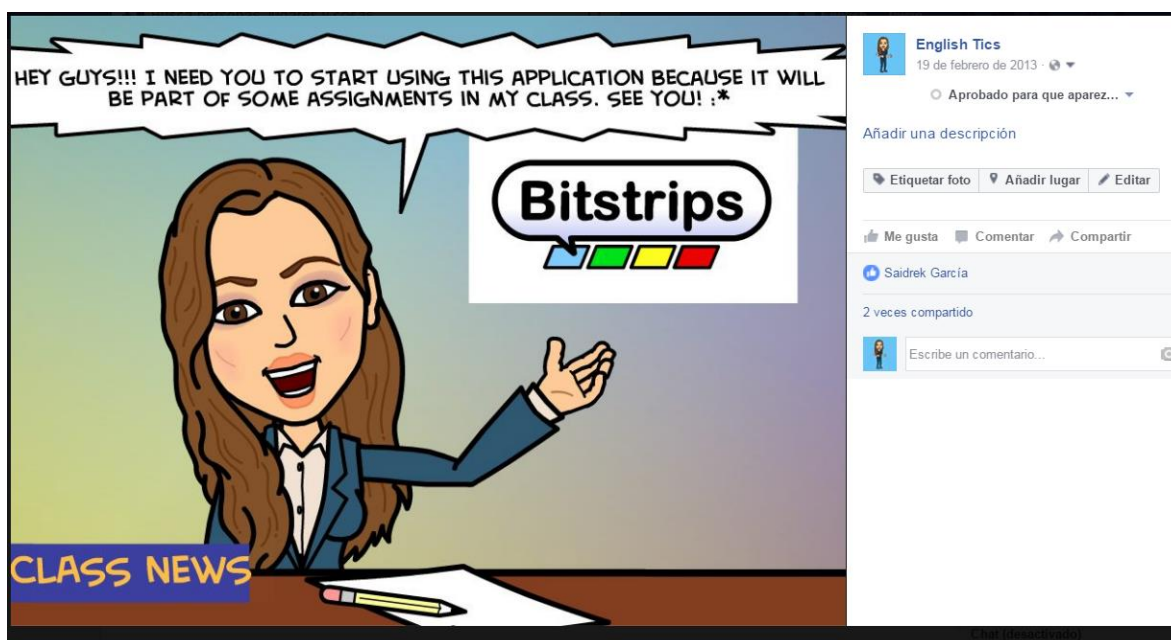


Figura 4. Introducción a la aplicación por medio de la creación de una caricatura.



Figura 5. Creación de varias caricaturas con avatares ya existentes de algunos usuarios de la plataforma Facebook.

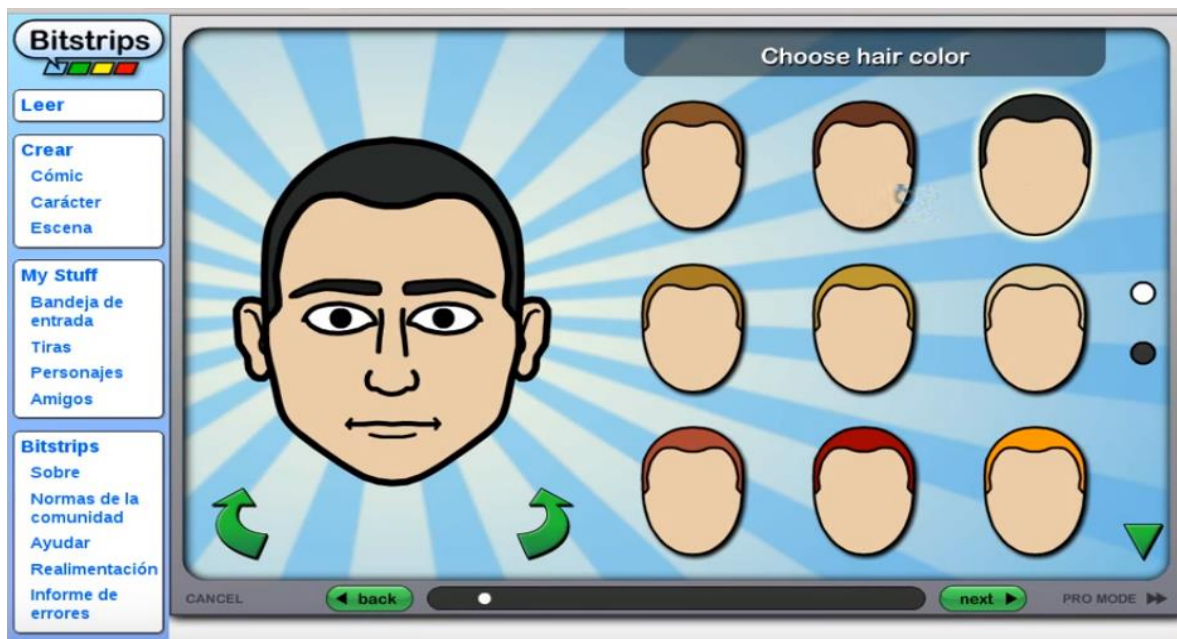


Figura 6. Bitstrips.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=GTy9h65UcQE>

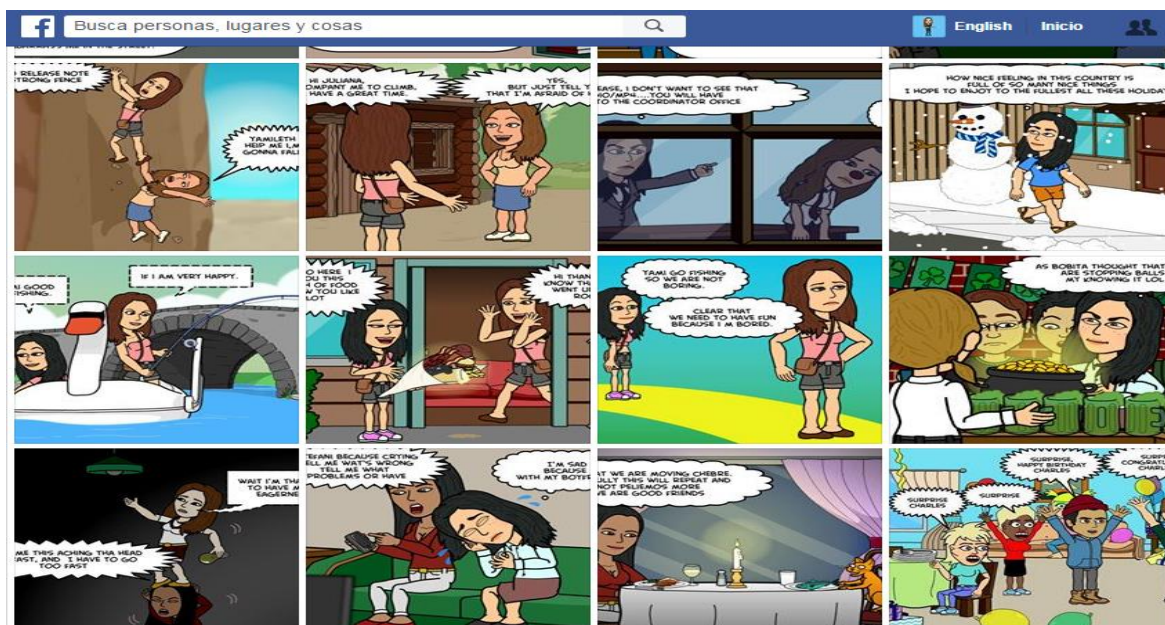


Figura 7. Viñetas realizadas por diversos estudiantes del curso.





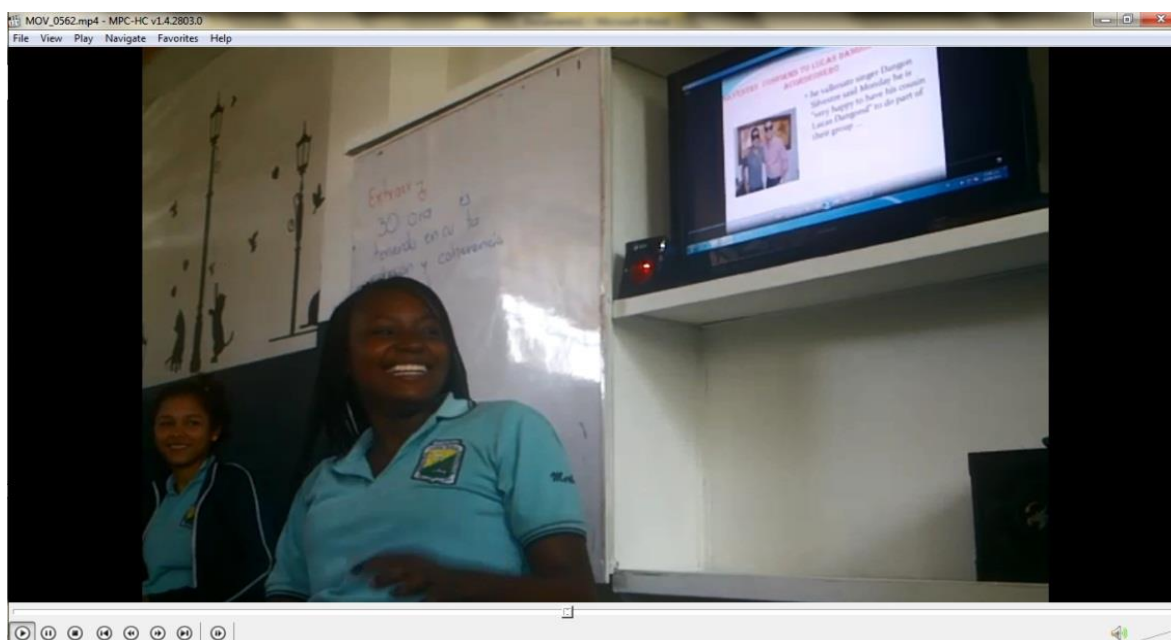
Figura 8. Algunos resultados finales de las caricaturas a partir de la aplicación de *Bitstrips*.



Figura 9. Estudiantes realizando entrevista en inglés.



Figura 10. Dramatización de personajes famosos.



*Figura 11. Estudiantes usando la televisión para el magacín.
Show business*

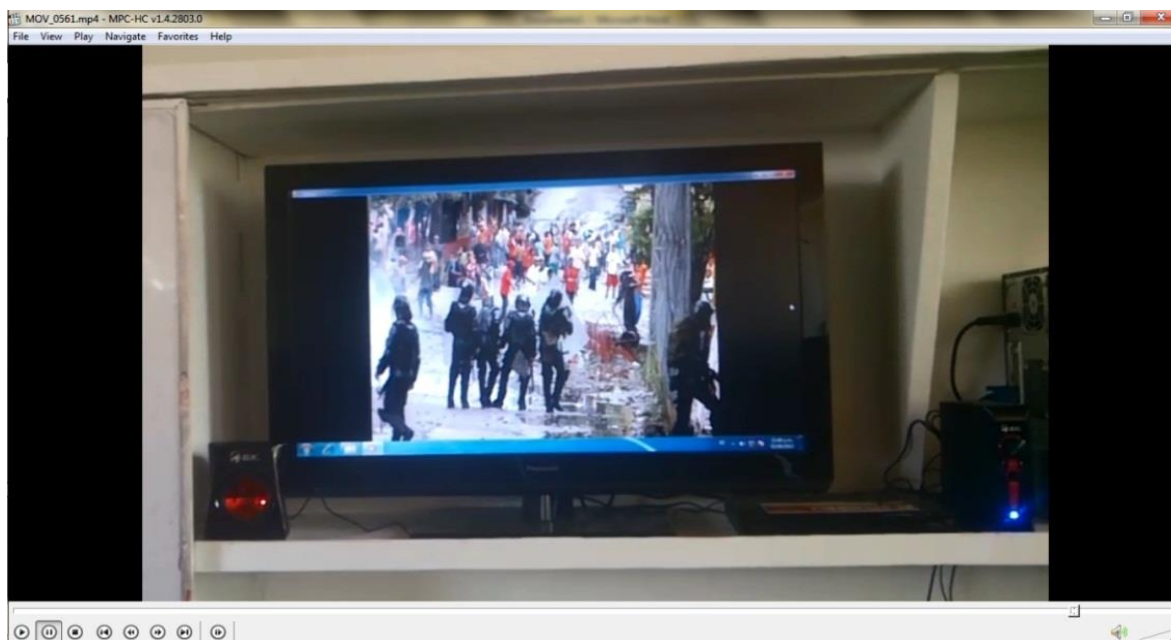


Figura 12. Otra sección del magacín usada por estudiantes.

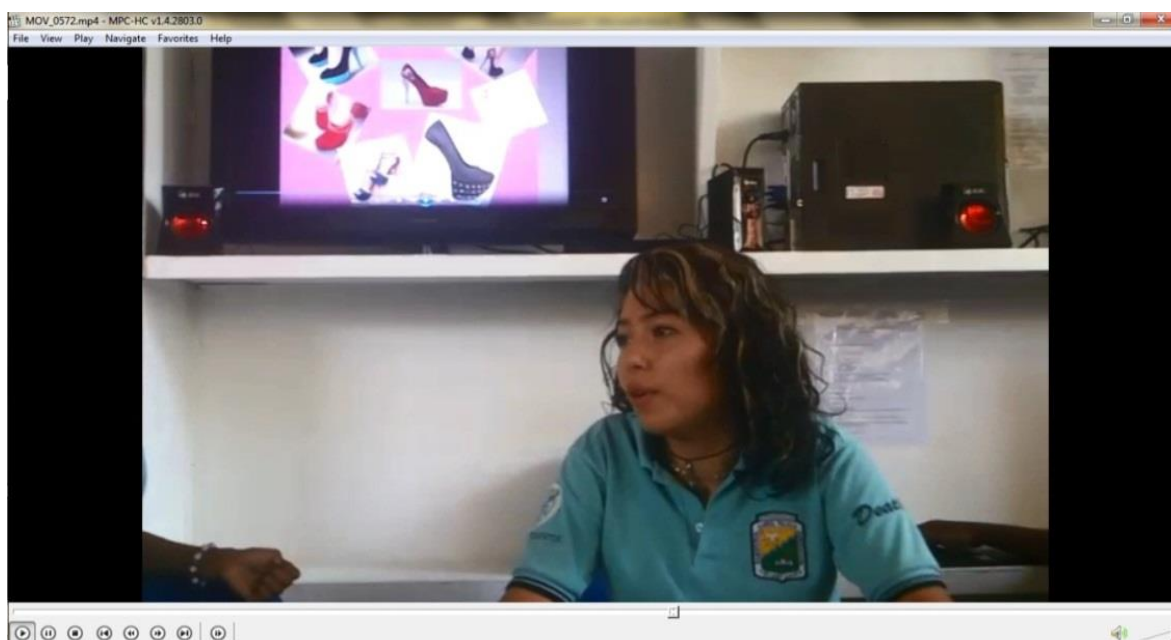


Figura 13. Sección moda del magacín.



Figura 14. Pronóstico del tiempo en inglés.



Figura 15. Entrevista a Lionel Messi.

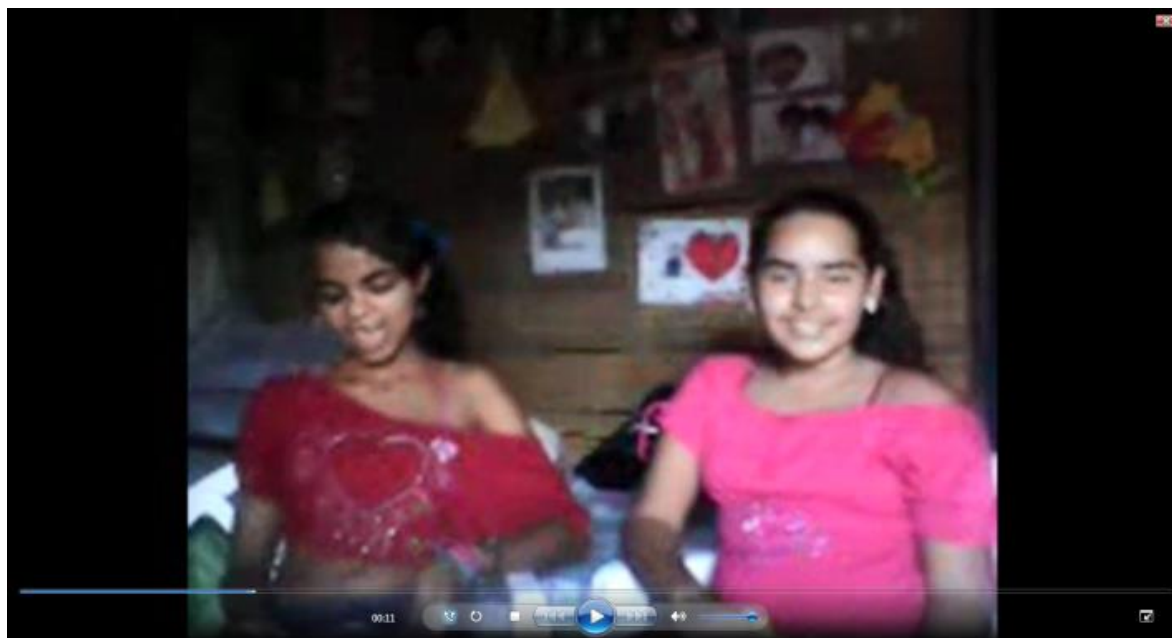


Figura 16. Entrevista a Natalia Paris.



Figura 17. Entrevista a dos artistas nacionales.



Figura 18. Marcha lenta de un grupo de jóvenes

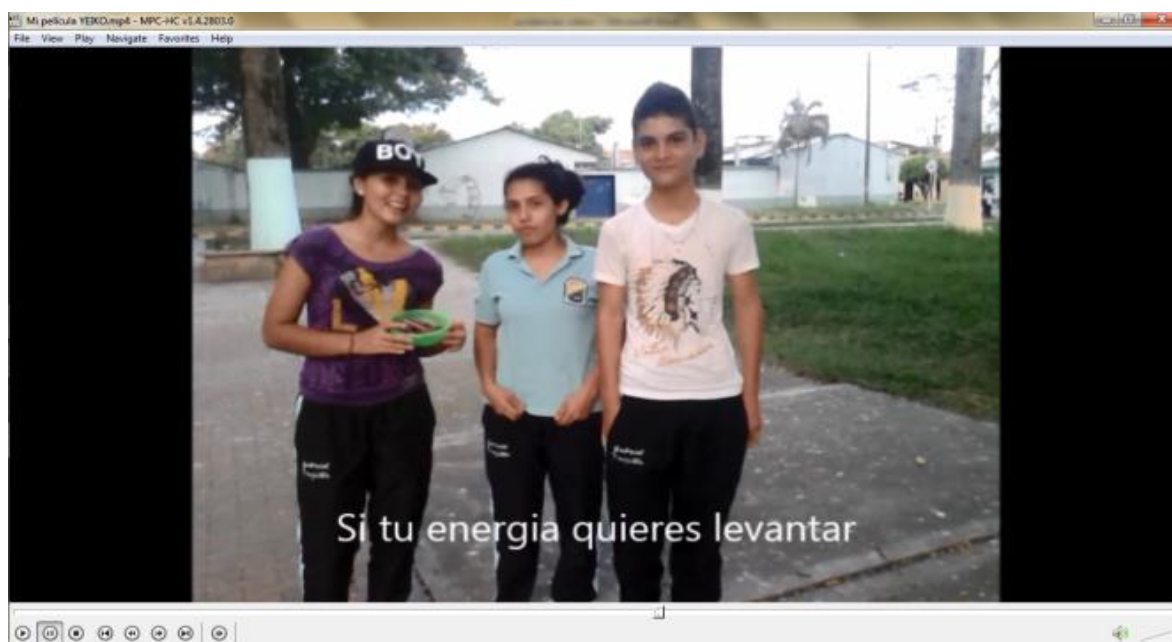


Figura 19. Comercial de Chocolates “WM”.



Figura 20. Grupo de amigos agotados.



Figura 21. Refrescaron mente y cuerpo con Sprite.



Figura 22. Comercial Open English.



Figura 23. Final Comercial Open English.

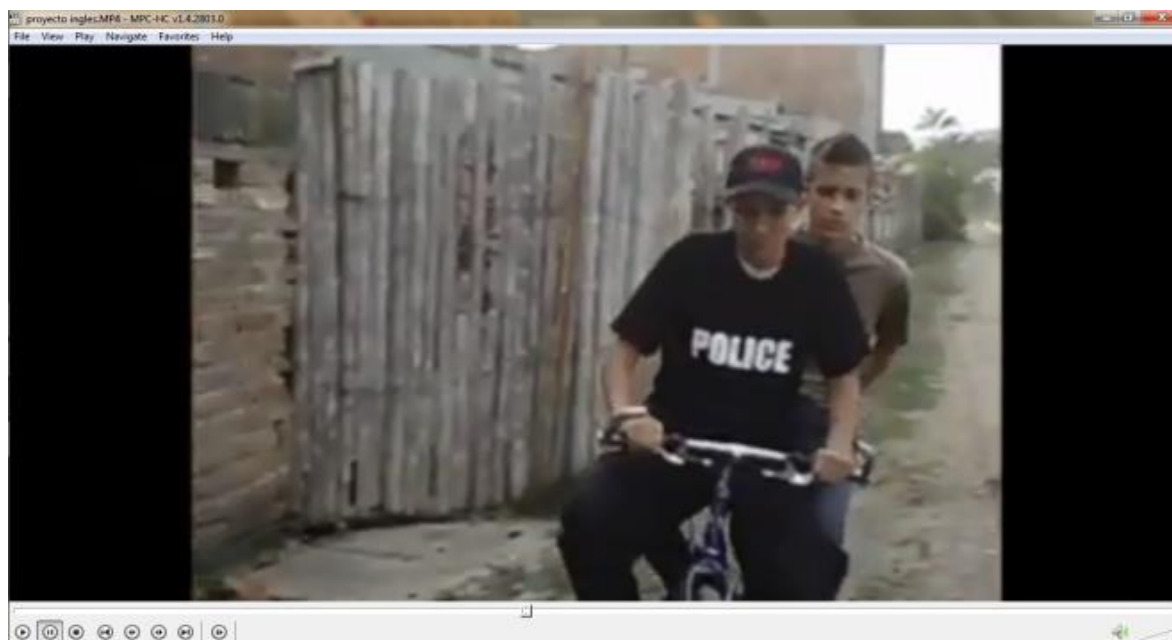


Figura 24. Comercial en corto metraje.



Figura 25. Escena de Mcfly hablando con su abogado.



Figura 26. Pantallazo de Facebook con vídeo "Men to Limit".

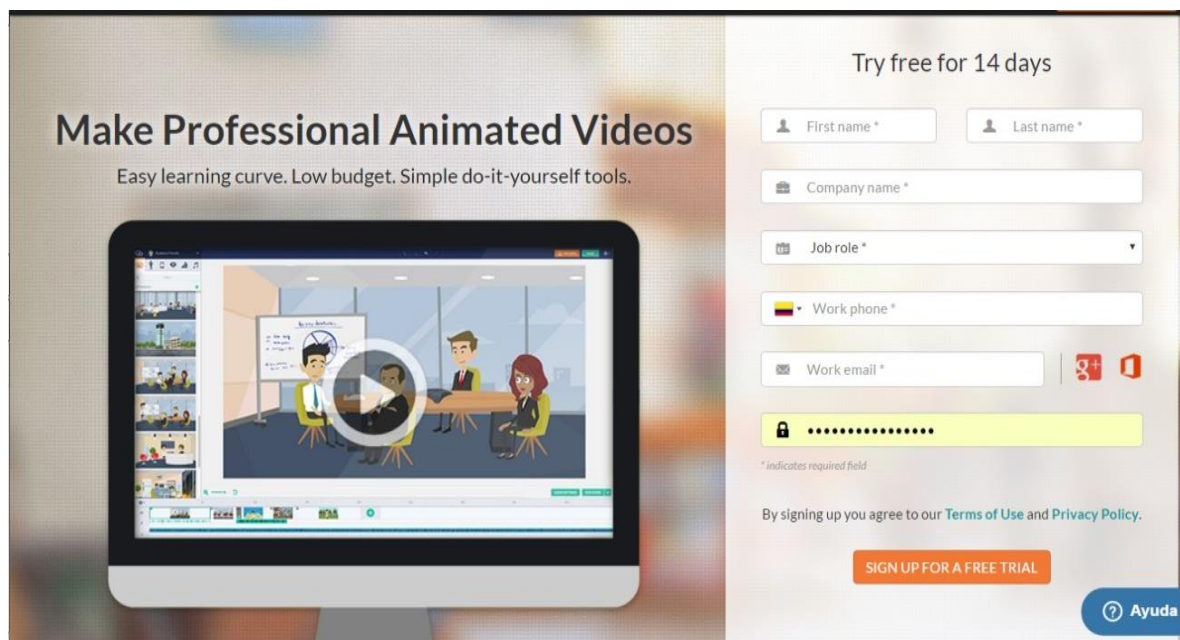


Figura 27. Software de animación
Fuente de imagen: <https://goanimate.com/>



Figura 28. Tarea de Lorena, Alexa y Deisy.



Figura 29. Tarea de Yennifer



Figura 30. Actividad realizada en GoAnimate.

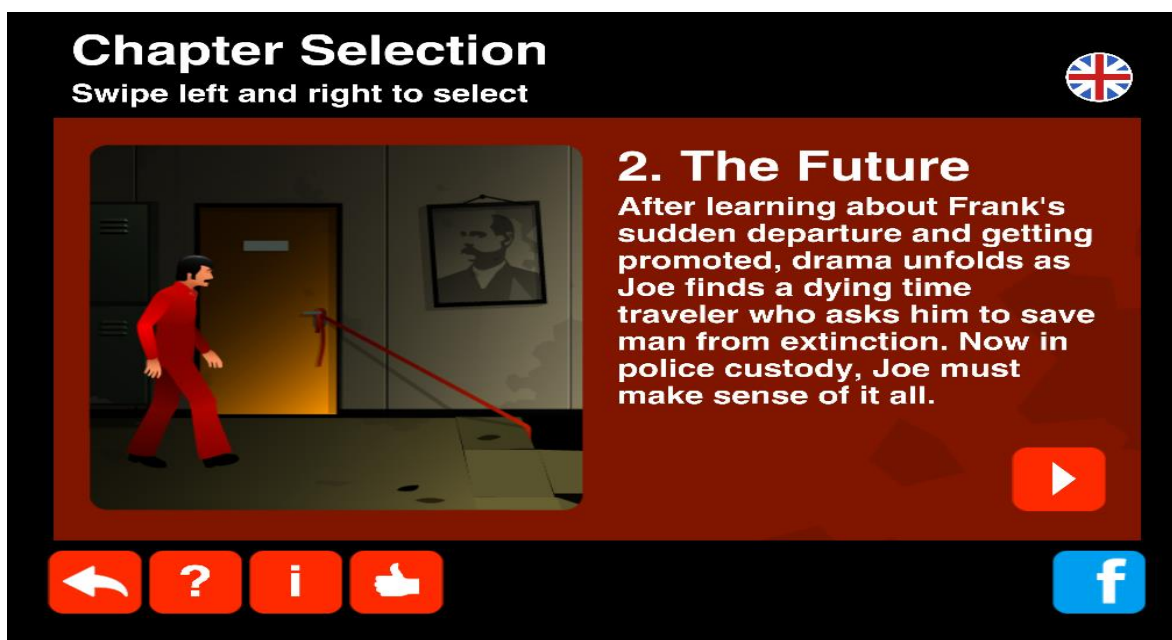


Figura 31. The future, telling the story of a man.



*Figura 32. Jóvenes haciendo uso de la tableta para resolver el taller respecto al juego *The silent age*.*



*Figura 33. Estudiantes buscando palabras desconocidas y haciendo lluvia de ideas en sus cuadernos para resolver los diferentes acertijos del juego “*The silent age*”.*



Figura 34. Evidencia 1- taller *The Silent Age*

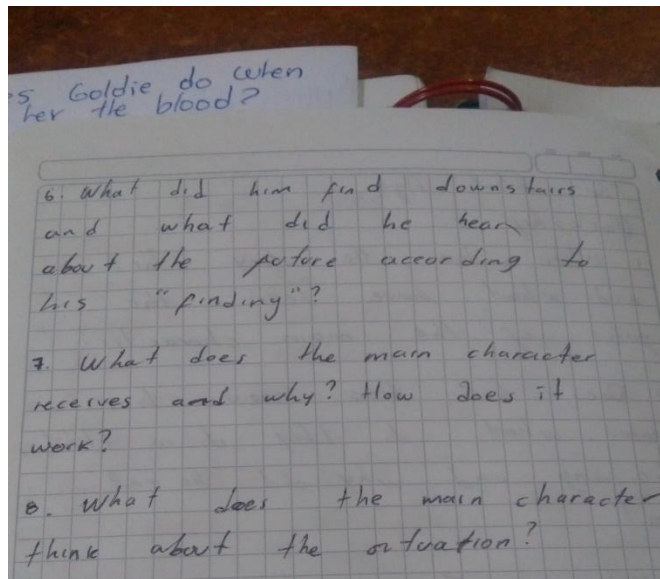


Figura 35. Evidencia 2- taller *The Silent Age*

Workshop**The Silent Age- chapter 1**

Solve the video game and help the main character by finding the answers.

11. When does the story start and what have the jobs of the main character been?
12. What is written in the note, next to the yellow door?
13. How many years has the main character been working there in that place?
14. Does his boss know his name? What do they do in that building and what did his boss call him for?
15. Who is Frank, what did happen to him and which were his assignments?
16. What is the time difference between Copenhagen, Bruxelles and Amsterdam according to the watches in the boss office?
17. Who is "Goldie" and why is this character important?
18. What does Goldie do when Joe shows her the blood?
19. What did Joe find downstairs?
20. What is it going to happen according to the old man and what does he say? What is Joe's reaction? Explain.



Figura 36. Conversatorio: Aplicación de las TIC en el ambiente escolar.

Para más información, consulta el siguiente enlace.

<http://monicavivianabernal.wixsite.com/experienciaticingles/resultados>